1996年12月1日発行(毎月1回・1日発行) 第2巻第12号／通巻19号

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

NEO·GEO FREAK

月刊ネオジオフリーク



天草降臨 サムライスピリッツ

必殺技解析

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

連続技&マル秘お得情報集

わくわく7

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

風雲スーパータッグバトル

ステークスウィナー2

ネオボンバーマン

超鉄ブリキンガー

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

出場希望キャラ読者投票のお知らせ

特別付録 サムライスピリッツ天草降臨ポスター

1996 12月号

580yen

芸文社


The Future Is Now
SNK
NEO·GEO CD
燃えてるかい?
©SNK 1996



アーケードの興奮が、はやくもネオジオCDに登場!

THE KING OF FIGHTERS '96

ネオジオCD専用ソフト/価格 8,800円(税別)
ネオジオ専用ロムカセット/価格32,000円(税別)
好評発売中

ネオジオCD版『ザ・キング・オブ・ファイターズ' 96』

「ザ★キング★オブ★プレイヤーズ」コンテスト'96開催!!

1人で勝ち抜くサバイバーモードで、クリアタイムと最高得点を競え! 各キャラ別トップ5には、認定証とオリジナルテレカをプレゼント!!

サバイバーモード・ベストスコア時の画面を撮影した写真とCDソフトに付いている応募券を同封して、郵便番号・住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・使用キャラクターを記入のうえ、下記の宛先までお送りください。タイムアタックとスコアアタックそれぞれの部門で各キャラ上位5名(合計270名)の方に「認定証」と「KOF'96オリジナルテレカ3枚組」をプレゼントします。

宛　先:〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　株式会社エス・エヌ・ケイ「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」コンテスト'96 係行
締め切り:1996年11月30日(当日消印有効)　※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



◆インターネットでネオジオ最新情報　SNK ホームページ　http://www.neogeo.co.jp

株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。

PONY CANYON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON

SCITRON DRAMA CD

CD 96.11.7 ON SALE



CD:PCCB-00230 ¥2,500（税込）

草薙　京 vs 八神　庵　　真の戦いの幕が今　開く!!
「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」オリジナルキャストで遂にドラマ化!

THE KING OF FIGHTERS '96 ドラマCD

SNK

出演:野中政宏(草薙　京)、モンスター前塚(二階堂紅丸、チョイ・ボンゲ)、臼井雅基(大門五郎、リョウ・サカザキ)、安井邦彦(八神　庵)、島よしのり(ゲーニッツ)、斎藤亜紀子(神楽ちづる)、弓　雅枝(藤堂香澄、レオナ、バイス)、辻　祐子(マチュア)、さとう珠緒(麻宮アテナ)、生駒治美(キング)、松田健浩(兵士)、大塚明夫(ナレーション)
演出:千葉繁

*このドラマはインタラクティブドラマとして制作しています。ラジオ「ゲムドラナイト」上ではリスナーのリクエストにより、ストーリーの展開が変わりますが、このドラマCDでは、全てのドラマを収録しています。

サイトロンレーベル　ラジオレギュラー番組

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!!

10月よりTBSラジオでサイトロンレーベルよりゲームフリーク待望のラジオ番組がスタート!
子安武人さん、氷上恭子さんパーソナリティーのゲームミュージック中心の音楽コーナー、そしてゲームストーリーをマンスリーでドラマ化する「インタラクティブラジオドラマ」で構成された30分番組!

「子安、氷上のゲムドラナイト」日時：TBSラジオ(954kHz)　毎週日曜日深夜25：00〜25：30

○インタラクティブラジオドラマとは？
マンスリードラマとして放送しますが、第一話で次週予告が2つありリスナーが　ハガキ・FAX・インターネットで好きなストーリーの方をどちらか1つ選べます。希望の声の多かった方を放送します。　放送されなかったストーリーも含めた完全版を翌月にサイトロンレーベルよりドラマCDとして発売します。

11月のラジオドラマタイトル：「エターナルメロディ」オリジナル声優が多数出演します。

CD 96.12.4 ON SALE
エターナルメロディ ドラマCD
メディアワークス
CD:PCCB-00234 ¥2,500(税込)

CD Single 96.12.4 ON SALE
「氷上&子安ラジオ・テーマソング」
OPEN SESAME〜時空旅行〜
歌：子安武人、氷上恭子
CD-sg:PCDB-00007 ¥1,000(税込)

SCITRON ARRANGE / DANCE TRAX

CD 96.11.21 ON SALE



CD:PCCB-00233 ¥2,500（税込）
EP(アナログ):PCJB-00001 ¥1,200(税込)

K・O・Fベストチューンをより Dance-POPに!!　Let's Check it Out! ....

K・O・F DANCE TRAX

SNK　新世界楽曲雑技団

日本のカルチャーミュージックGMをいけてるクリエイター達がTuneUP。キュートでヒップで"ドラッキー"っ。ゲーマーくんもハウサーくんもダンサーくんも超オッケ→っす♥

<参加アーティスト>MATEO & MATOS,Lil Louis,,RAVEMAN, HOUSE FOUNDATION,GTS,CHILL JET,RANDOMIZER, SWEET JODI,HIROFUMI ASAMOTO

<収録曲>
1.AFRO CULTURE Spiritual Tribal Groove MIX, 2.AQUAMARINE LUV and SAX MIX, 3.E-GROOVE DJ TURBO'S PARADISE MIX, 4.TRIP BASS TRIPPY MIX, 5.MOVIN' FAVORITE BLUE HYPER MIX, 6.GUITERISE 96 HYPER-T MIX, 7.9TH AND DIVIDED Ain't got anytime 24/7 Remix, 8.HAPPY!, 9.MOON WOLF KM COOL EMOTION MIX, 10.STORMY BLACK BLACK MIX

SCITRON 1500 SERIES

CD 96.12.4 ON SALE



CD:PCCB-00231 ¥1,500（税込）

サムライスピリッツ 天草降臨

SNK

シリーズ最新作登場！　オリジナルBGMはもちろん、シリーズ中最多の全キャラクターのボイス、S.E.を収録した完全盤。解説書、楽譜付。

<収録曲> ORIGINAL VERSION/VOICE & S.E. COLLECTION

初回特典　スーパーピクチャーディスク

SCITRON 1,500 SERIES FANTASTIC CHARACTER SERIES

CD 96.11.21 ON SALE

DEAD OR ALIVE / TECMO
CD:PCCB-00228 ¥1,500（税込）
初回特典：CDケースサイズステッカー
ポリゴン格闘最新作!!　テクモの「DEAD OR ARIVE」が遂に登場。ハイクオリティなオリジナルBGMを、未使用曲を含め完全収録。さらに豪華声優陣によるボイスコレクションも聴きごたえあり!解説書、楽譜付。

プリクラ大作戦 / ATLUS
CD:PCCB-00227
初回特典：CDケースサイズステッカー
あの豪血寺シリーズの「クララ」が、アクションシューティングゲームに登場。オリジナルバージョンはもちろん、ゲーム中に使用されているクララ、キララたちのプリティボイスも収録したファン必聴盤！

アボなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♥ / HUMAN
CD:PCCB-00232
初回特典：スーパーピクチャーディスク
STARRING：かないみか、笠原弘子、冬馬由美、久川綾、岩男潤子、富沢美智恵

PONY CANYON　SCITRON INTERNET　新作情報　http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

CONTENTS

NEO·GEO FREAK 12月号

新作情報
全17キャラ(修羅&羅刹)必殺技解析
サムライスピリッツ 天草降臨 …… 8

キャンペーン告知
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 出場キャラクター読者投票募集要項 …… 4

特集巻頭
特選! ネオジオグッズ …… 6

追加情報
連続技特集
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 …… 30

ゲーム攻略
- ネオボンバーマン …… 40
- わくわく7 …… 46
- ステークスウィナー2 …… 52
- 風雲スーパータッグバトル …… 58
- BREAKERS …… 62
- 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝 …… 66
- 得点王 炎のリベロ …… 68
- 超鉄ブリキンガー …… 70

連載コラム
- 人生、アーこりゃこりゃ/コング桑田★ …… 126
- 碧い砂時計/生駒治美★ …… 127
- 遊びは終わりだ!!/安井邦彦★ …… 128
- T-mode/桜井智★ …… 129

設定資料
- キャラクターテキスト⑤/"キング"のすべて …… 72
- BREAKERS 風雲スーパータッグバトル 設定原画集 …… 76

コミック
- リュウの朝ごはん/日向星花 …… 89
- しろー大ののキャラクター烈伝/しろー大野 …… 94
- サムライスピリッツ・カントリーロード 雪伝/島津わか乃 …… 102
- 三匹が行く!!/坂本かずみ …… 134
- 四コマー座/城弥広己 …… 139

- ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー/ザウルス …… 86
- NEO·GEO TOPICS …… 88
- ネオジオプロムナード …… 90
- ソフト売上ランキング …… 96
- ソフト人気ベスト10 …… 97
- クラブハウスコア ★ …… 98
- 初心者向け格ゲー講座 …… 100
- 読者創作ストーリー ★ …… 106
- クロスワードパズル ★ …… 107
- パオパオカフェへようこそ! ★★★★★★★★★★★ …… 108
- 新作発売予定リスト …… 120
- 天晴 ★ …… 121
- 3パーセントの誘惑 ★ …… 122
- もう一度愛して♡/得点王 ★ …… 124
- 新作モード情報 …… 130
- 声優インタビュー/島よしのり、斉藤亜紀子 …… 136
- 最新音楽CD&VIDEO …… 138
- プレゼント ★ …… 139
- 通販コーナー …… 140
- 奥付 …… 142
- 増刊号のお知らせ …… 143

※オールドゲーム攻略/ゴーストパイロット(後編)は、今号都合によりお休みいたします。

★=プレゼントのあるページを表してます
★=賞品制度を導入している投稿ページを表してます

表紙●サムライスピリッツ 天草降臨 ©SNK1996
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

来年のザ・キング・オブ・ファイターズ'97に キミの好きなキャラクターを登場させてみないか!!

THE KING OF FIGHTERS'97

出場希望キャラクター大募集!!

SNKの人気格ゲーシリーズKOF。
'96が発売されたのはついこの間…という気もするが、
実は来年の『KOF'97』の準備もそろそろはじまっているのだ！
そこでこのほど、そのKOF'97に登場させたいと思うキャラクターを、
読者のみなさんから募集することになった。
基本的にサムライシリーズを除くSNKの歴代キャラターの中で、
KOF'96に出場しなかったキャラクターなら誰でもOK！
もちろん1位になったキャラが、来年の『KOF'97』に登場するぞ！
素敵なプレゼントもあるので、みなさんふるって応募してね!!





募集要項

●SNKの歴代キャラクターで、KOF'96に出場しなかったキャラクターの中から、①来年のKOF'97に出場させたいキャラクター1人、②そのキャラクターが登場したゲーム名、③選んだ理由の他、あなたの住所、氏名、年齢、職業、電話番号をハガキに記入して、右記宛先まで送ってください。
●サムライシリーズのキャラクターはゲームイメージ等を考慮し、黒子のみ投票対象とします。
●またKOF'96に出場していなければ、過去のKOFシリーズに登場したキャラクターでもOKです。
●原則として、得票数の1番多かったキャラクターを来年のKOF'97に出場させます。
●また得票数第1位のキャラクターに投票してくれた方の中から、抽選で豪華商品が当たります。

記入例
①ビッグ・ベア
②餓狼伝説シリーズ
③髪の毛が熊の耳みたいで好き♡

<宛先>
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
『KOF'97キャンペーン』係
<締切り>
平成8年12月15日
<投票結果発表>
平成9年2月のAOUショー会場
<当選者発表>
月刊ネオジオフリーク誌面

※掲載したキャラクターイラストは、あくまでも参考です。

特選ネオジオ・キャラクターグッズ

思わず欲しくなっちゃう♡ネオジオキャラクターグッズ大紹介!!

大好きなあのキャラともっと一緒の時間を過ごしたい！そんな願いをかなえてくれる数々のキャラクターグッズ。
今回は、全国のお店で売っているものからゲーセンでしか手に入らないグッズ、さらに現在では入手困難な貴重品まで、NF編集部選りすぐりの商品を一挙公開だ。

餓狼伝説スペシャル パートI ぬいぐるみ 1993年/SNK



●一世をふうびしたクレーンゲームのぬいぐるみ。なかなか全部そろわなくてゲーセンに通った人も多いのでは？



K・O・F'95 マスコット人形 1995年/SNK

●キーホルダータイプのミニフィギュア。このサイズだとあのルガールでさえかわいく見えちゃうゾ。



K・O・F'96 ムービングペット 1996年/SNK

●本誌でも通販がはじまったミニフィギュア。キャラの顔が、声を当てている各声優さんに似ているというウワサだが…？



餓狼伝説スペシャル パートII ぬいぐるみ 1994年/SNK

●1作品に2パターンも発売されるとは、さすが餓狼！人気の高さがうかがえる。ボス2人も登場し、コレクション度アップ。



サムライスピリッツ マスコット人形 1996年/SNK

●本誌通販でも大人気のミニフィギュア。プリティな2等身キャラがナウなヤングにバカウケだ。ナコルルが愛狼シクルゥをつれているゾ。



K・O・F'96 ペタペタ転写シール 1996年/SNK

●こすると紙や肌に転写できる不思議なシール。このシールにしかない、描き下ろしイラストがかわいくてグッドだ。



サムライスピリッツ ぬいぐるみ 1994年/SNK

●今となっては懐かしい感のある、サムライ第1作目のぬいぐるみ。
覇王丸、十兵衛の髪にはこだわりが感じられるゾ。

龍虎の拳 外伝 マスコット人形 1996年/SNK



●ちょっとめずらしい龍虎のグッズ。話題の追い討ちキャラ、ホエホエが愛らしいゾ。ア〜ヒ〜ル〜チャ〜ン〜！（ペリカンだって。）



K・O・F'96 フラッグ 1996年/SNK

●KOFファンお待ちかねの'96グッズ。この5種類の他に京、庵1人ずつのものがあるゾ。なかなかの人気商品で、速攻売り切れたとか。



K・O・F'95 ぬいぐるみ 1995年/SNK

●本誌でも大人気のキャラが勢ぞろい。表情も個性的だ。
それにしても…庵の髪形がきわめて謎。やはりアレを再現するのはムズカシイのか!?

サムライスピリッツ タペストリー 1996年/SNK



●イラストはすべてこの商品のための描き下ろしだ。
こちらも現在本誌通販にて、大好評発売中！

餓狼CAP 1993年/SNK



●全国のナリキリボーイ、必須アイテム。これをかぶれば気分はテリー。ジーパンのホコリをはらうもヨシ、投げて「OK!!」と叫ぶもヨシ。



餓狼Tシャツ 1993年/SNK

●餓狼の人気キャラがプリントされたオリジナルTシャツ。
このTシャツと、さきほど紹介したキャップがそろえば完璧だ（何が?）。



GAROU巾着 1994年/SNK

●カラフルなイラスト入り巾着。学校に持っていけば、オシャレな給食袋として使えるゾ！ 下履き入れでもOKじゃい−！

THE MOTION PICTURE 餓狼伝説 ラミカード 1994年/アニメイト

●餓狼伝説映画版のワンカットがカードになったゾ。アンディが危機迫っていていい感じだ。



THE MOTION PICTURE 餓狼伝説 下敷き 1994年/アニメイト

●こちらも映画版のグッズ。大張氏のイラストがアツイ！　こういう下敷きって、つい授業中、英文を訳しちゃったりするんだよな。



サムライスピリッツ ステッカー 1993年/アニメイト

●サムライキャラ大集合！シール状になっているので机やランドセルにペタペタ貼れるゾ。



K・O・F'95 ラミカード 1995年/アニメイト

●オフィシャルイラストを巧みに組み合わせた画面がかっこいいゾ！　裏面には技表アリ。



●テレカサイズのキャラクターカード。裏には各キャラのプロフィールがのっているゾ。定期入れや財布に忍ばせ、1人でこっそり楽しむべし。



サムライスピリッツ ラミカード（斬紅郎無双剣） 1995年/アニメイト

KOF'95下敷き 1995年/アニメイト

●こんなの学校に持っていったら、授業中見とれちゃって勉強できないってカンジー。顔のニヤケには注意が必要だ。



サムライスピリッツ 下敷き（斬紅郎無双剣） 1995年/アニメイト

●日本的な雰囲気が超イカス。赤と黒のコントラストが印象的だ。閑丸ファンにはヨダレものの一品。



サムライスピリッツ ノート 1993年/アニメイト

●『サムライ』というだけあって中身は和風なタテ書きだ。思わず硬筆の練習なんてしたくなっちゃうゾ。



THE MOTION PICTURE 餓狼伝説 ノート 1994年/アニメイト

●映画版宣伝用ポスターのイラスト使用。アニキと一緒に勉強だ。しかし、舞のムネは改めてみるとスゴイ…。



サムライスピリッツ ノート（斬紅郎無双剣） 1995年/アニメイト

●表紙のイラストは下敷きと同じだが、このノートは中身がスゴイ！　斬紅郎使用キャラ全員のデータに、設定資料までついてるゾ。



K・O・F'95ノート 1995年/アニメイト

●こちらもプロフィールからキャラ相関図までついてるオトクなノート。授業中の暇つぶしはこれでOKだ。



サムライスピリッツ クリアファイル 1993年/アニメイト

●使うよりも飾っておきたい♡　半透明ファイル。わりと大きめなので、A4サイズの紙もラクラク入っちゃう。



※写真つきで掲載されているアニメイト商品は、現在全国のアニメイト各店にて発売中です。

さあて、気になる今後の商品は…？

【ナコルル時計】サムライスピリッツ 武士道烈伝 1997年/SNK



本誌でも1度紹介されているサムライRPGのプレゼント用商品。ナコルルの声優・生駒治美さんのボイス入り目覚し時計だ。ナコルルのささやきで目覚める朝を思えば、CDの2枚や3枚、当たるまで買っちゃうぞ！

【アニメイト提供 発売予定グッズ】

11月中旬にアニメイトから発売予定のグッズを、ど～んと紹介しちゃうゾ。

今回はすべてネオジオCD版が発売になったばかりのKOF'96グッズ。アニメイト商品のクオリティについては、もはや保証済み。テレカやマグネットなど商品の種類も増え、ますます期待大だ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（11月中旬発売予定）

ラミカード（9種）・下敷き・テレホンカード・クリアファイル・スタンプセット・バッチセット・アクリルキーホルダー（2種）・マグネット（8種）・コインケース



サムライスピリッツ 天草降臨™





SNK ＞ 格闘アクション ＞ 378M　©SNK 1996

MVS	発売中 ￥118,000	カセット	11月29日発売 ￥32,000	CD	12月27日発売 ￥8,800

あの超人気サムライシリーズの第4弾ここに登場! より派手により豪快に17名のサムライの闘いがはじまる!

「斬紅郎」からはや1年。ついに登場した、サムライシリーズ最新作！　今回はシステムの全貌を徹底紹介！
さらに、新キャラ2名を含んだ17キャラの技コマンドも公開！

システム紹介

新作になるとともに変更されるシステム。ただ基本的な操作は、前作「斬紅郎」のものを引き継いでいるので、とまどうことは少ないだろう。
今までのサムライシリーズにはなかった新たなシステム、大幅に変更された点、ここではそれらのすべてを紹介していくぞ。

レベル選択


キャラクターが大きく表示される

「斬紅郎」同様、上級者向けの「剣聖」、中級者向けの「剣豪」、初級者向けの「剣客」の3段階から自由に選択ができる。
「剣聖」は、相手の攻撃をガードできなくなるという欠点がある。攻めて攻めて攻めまくる闘い方をする人にはオススメ。
「剣豪」はすべての行動が可能な普通のレベル。ガードももちろんできるぞ。
「剣客」は簡単なボタン入力で武器飛ばし必殺技などを出すことができる。しかし、大幅に変更が加えられ「斬紅郎」にあったオートガードがなくなっているのだ。そのため初級者向けとはいえ、前作より難しくなっている。

剣質選択


羅刹のナコルルは表情が少しキツくなっているのだ

使用キャラクターを選択したのち、修羅と羅刹の2つの剣質から1つを選ぶことができる。修羅と羅刹、それぞれ通常技は一緒なのだが、使用できる必殺技が違うので、同じ名前の別キャラクターと考えた方がいいだろう。たとえば緋雨閑丸の羅刹は、修羅の方にはない空中で出せる必殺技の「緋刀流　時雨」を持っている。このことから閑丸の羅刹は空中戦に強いキャラクターといえるだろう。
つまり17キャラ×2、合計34キャラも使えることになるので、誰を使うか迷ってしまうかも。
なお、ナコルルに限り顔のグラフィックが変化する。

「怒り爆発」モード

MAXになると攻撃力が格段にアップし、武器飛ばし必殺技が使用可能になるおなじみの怒りゲージ。「斬紅郎」ではABCボタンの同時押しでもためることができたが、


怒り爆発の瞬間にも攻撃判定はあるのだ

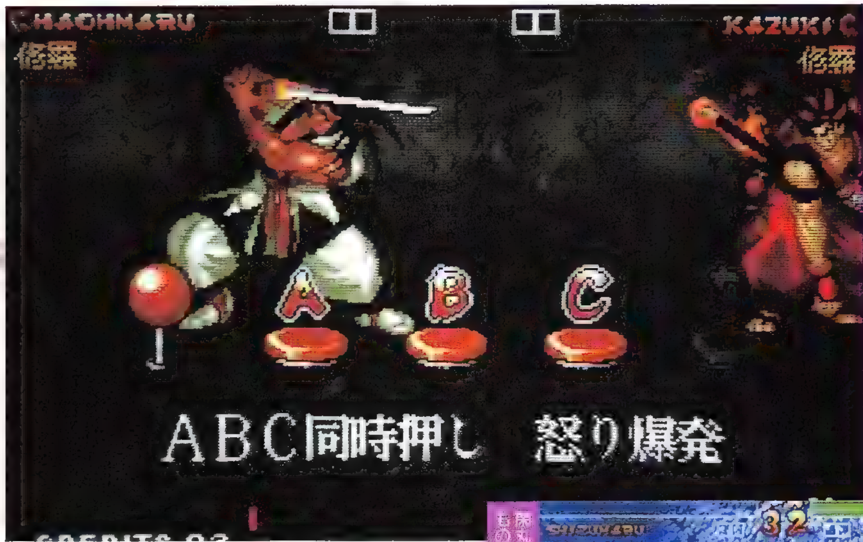
今作では通常技、必殺技に関わらず、相手の攻撃を食らった時、もしくはガードした時のみたまっていく。しかも、ゲージがたまっていく量が非常に少ないので、なかなか怒ってくれない。
だがご安心を。これ以外に、ゲージをためる方法がきちんとあるのだ(しかも、一気に)。だが、それは後述するのでそちらを参照のこと。
また怒っている時は、一部の必殺技が多段ヒットするようになる他、覇王丸の遠距離立ち強斬りのように、見た目が派手になる技もある。


強斬りの太刀筋の残像が迫力のあるものになっている

肝心の一気にゲージをためる方法、「怒り爆発」だが、怒りゲージが少しでもたまっていれば、ABC同時押しで発動することが可能。発動した時の残り体力が少ないほど、持続時間が長くなるぞ。ただし、発動後は怒りゲージが消滅してしまい、1試合に1度しか発動できない。

※記事中のコマンドはマイキャラが右を向いている時のものです。
※画面写真及びシステムなどの解析は開発バージョンのものを使用しています。

基本操作



この画面で基本操作を一通り教えてくれる

基本操作は「斬紅郎」と、まったく同じ。「サムライスピリッツ」「真サムライスピリッツ」であった、弱・中・強の蹴り分けはなくなり、Dボタンで蹴り、A・B・Cボタンがそれぞれ弱・中・強の斬りになっている。これにより、強斬りを出そうとして中斬りになってしまう、といった心配はなくなった。

弱の斬りは、与えるダメージこそ少ないが出したあとのスキが小さく、連打もある程度できる。逆に強斬りは出したあとのスキは大きいが、与えるダメージも大きい。中斬りはその間といったところだ。

武器を落とした状態だと、斬りの攻撃は素手での攻撃（パンチなど）になってしまう。当然、武器を持っている時よりも攻撃のリーチが短くなってしまい、攻撃力もかなり落ちてしまう。そのうえ通常技をガードしただけでライフがけずられてしまうので、なるべくなら武器を持った状態で闘いたいものだ。ただ、キャラによっては連打ができスキも小さいので、たまには使うこともあるかもしれない。

ちなみに大ジャンプや小ジャンプといったものはなく、ジャンプは1種類だけだ。

前作「斬紅郎」ではあった、空中ガードはなくなっているので、跳び込む際は慎重にいったほうがいいだろう。



閑丸のパンチ攻撃。ダメージは微々たるものだが

■基本操作一覧

	武器有り	武器無し
Aボタン	弱斬り	素手攻撃
Bボタン	中斬り	素手攻撃
Cボタン	強斬り	素手攻撃
Dボタン	蹴り	蹴り

特殊動作

基本操作以外に、さまざまな動きをすることができる。前作からあるもの、新たに加わったもの、どれも闘いを有利に進めていくために必要だ。コマンドは全キャラ共通なので、あまり混乱することはないだろう。

今作は新たに加わった特殊動作が非常に多く、中には14回連続で斬りつける技などもあり、これらの使い方が重要になってくるだろう。

【避け】

ABボタンの同時押しで、攻撃を避ける動作をする。避けた瞬間から打撃に対して無敵になるが、防御崩しにだけは負けてしまう。相手の攻撃にうまく合わせてやれば、技のスキを狙って攻撃できる。

しかし今回は終わり際にスキがあるので、乱用は死を招くことになるぞ。

【回り込み】

相手との距離が近距離の場合でのみ、レバー➡＋ABボタンで相手の攻撃を避けて、背後に回り込む動作をする。裏にまわったあとのスキはないので、敵がスキの大きい技を出した時にうまくまわり込めれば、威力の大きい攻撃を決めることができる。



狂死郎が右京の強斬りを避けているのだ



画面手前の方にタムタムがまわってきている

【鍔ぜり合い】

武器と武器がタイミングよくぶつかりあうと、鍔ぜり合いになる。制限時間内にボタンを連打することで勝負をするのだ。その際、連打した回数が画面上に表示されるので、どちらが勝ったか一目瞭然だ。もちろん連打回数の多い方が勝ちとなる。



お互いの武器攻撃がぶつかると…

【不意打ち】

BCボタンの同時押しで出すことができる。

全体的に技の出が遅いものの、下段ガードを崩すことができる中段の技なので、しゃがんで待っている相手にはこの攻撃をブチ当ててやろう。ただし、ガードされるとスキが大きいので、それなりのリスクを伴うことになる。

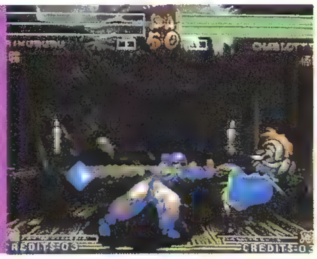


閑丸の不意打ち。「斬紅郎」と同じだ

【防御崩し】

組み技。相手に接近した状態で、レバー➡ or ⬅+Cボタンで出すことができる。➡だと敵を突き飛ばして、⬅だと相手を引き込んでスキを作ることができるのだ。

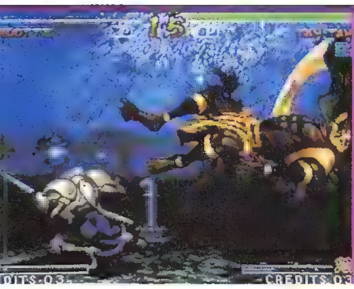
「サムライスピリッツ」にあった、投げの代わりと思えばいいだろう。ただし、この防御崩しだけではダメージを与えることができないので、スキを狙って連続技や威力の高い強斬りなどを決めるようにすればよいだろう。



えいっ！って声が聞こえてきそうなリムルルの防御崩し

【足払い】

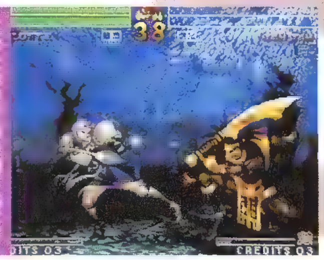
レバー↘+Dで出せる蹴り攻撃。ヒットすると相手を転ばせることができる。



足払いで相手を転ばせろ！

【下段狙い攻撃】

レバー➡+Dで出せる立ちガード不能の蹴り技。立ったまま相手の足元を狙うのだ。



【牽制攻撃】

レバー⬇ or ↙+Dで出せるスキが非常に小さい下段攻撃。連打がきくので、その名の通り牽制に使うとよい。



【上段蹴り】

レバー⬅+Dで出せる上方向に出す蹴り技。キャラクターによっては対空に使えるものもあるので重宝するかも。



【当て身】

レバー⬇↙⬅➡+Dボタンで発動する。すべてのキャラクター共通で、武器を持っている状態の時のみ可能な特殊動作。攻撃してきた相手の武器を弾き上げ、敵にスキを作ることができる。

敵が仕かけてきた攻撃が、弱・中斬りの場合はスキを作るだけだが、強斬りの時は武器を弾き飛ばすことができる。ただ、ダメージを与えることはできない。

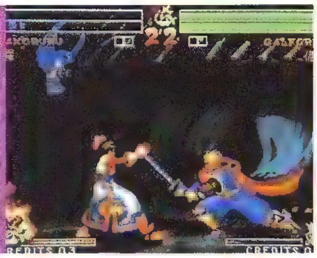


【真剣白刃取り】

コマンドは当て身と、まったく同じ。違うのは、こちらは武器を持っていない時に発動するという点だ。相手の武器攻撃を両手で挟み取り、蹴り倒すのだ。

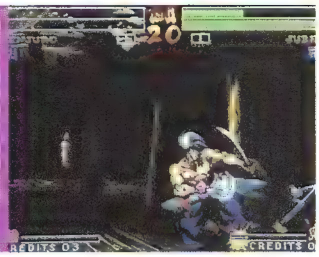
相手の仕かけてきた攻撃が弱・中・強いずれの斬りであったとしても、武器を弾き飛ばすことができる。

この白刃取りと前述の当て身とも「斬紅郎」からコマンドが変わっているので注意。



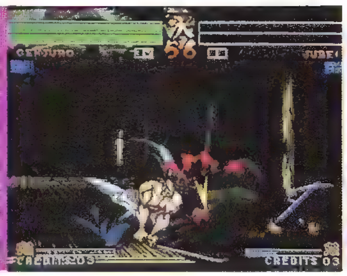
【追い打ち1】

ダウンしている相手の近くで、レバー↘+斬るボタンで追い打ちを仕かけることができる。地上から倒れている相手に攻撃を加える。



【追い打ち2】

ダウンしている相手の近くで、レバー⬆+斬るボタンで出せる攻撃。跳び上がって、倒れている敵に攻撃を仕かける。「追い打ち1」よりも与えるダメージは大きいが、空振りした時のスキも大きい。



高く跳び上がって倒れている相手を斬りつけるのだ

【移動起き上がり】

ダウンさせられた時に、レバーを➡ or ⬅に入力すると、転がりながら起き上がり、敵との間合いを調節することができる。転がり移動中は無敵で、起き上がった瞬間のスキもないのだ。



【クイック起き上がり】

ダウンさせられた時、レバーを↖ or ⬆ or ↗に入力すると、その場ですばやく起き上がる。これをすることで、追い打ち攻撃を避けやすくなる。



写真ではわからないが起き上がるのが早い

【ダウン回復】

ダウン時にレバー↓＋ボタン連打で、体力が若干回復できる。連打数が多ければ多いほど回復量も多くなるぞ。この動作をすると、「移動起き上がり」「クイック起き上がり」はできなくなるので注意。

起き上がるまでに時間がかかってしまうので、追い打ち攻撃を食らいやすくなる。

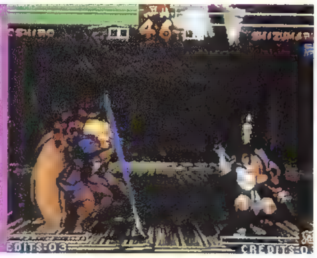




これだけ減っているライフがほんのちょっぴりだが回復するのだ

【武器捨て挑発】

スタートボタンを3回入力することで、自主的に武器を手放すことができる。また、手放した武器は、その近くでA or Bボタンを押すと手に取ることができる。



雑刀を地面にさして挑発する狂死郎。「弱すぎる」

【連ね斬り】

怒り爆発状態の時に、ABCボタンの同時押しで出すことができる連続斬り。

これは、出すたびに怒りゲージを一定量消費するため、ゲージが満たんでも3回しか出すことができない。

しかし、攻撃後のスキが非常に小さいので、ゲージ残量が多ければ、連ね斬り→連ね斬り→一閃といった連続技も可能。また、キャンセルで必殺技を出すこともできるぞ。



5斬だが、与えるダメージはたいしたことないのだ

【一閃】

連ね斬りと同じく怒り爆発状態の時に、BCDボタン同時押しで出すことができる攻撃。体力ゲージが少ないほど攻撃力が高くなる。

また、一閃には連ね斬りからつなぐこともできるぞ。



シャルロット[illegible]と気持ちよい

【退き込み】

レバー←・←と入力することで軽くバックステップする。相手との間合い開きたい時などに使おう。



素早く間合いを離き、飛び道具を撃つなどしてみよう

【踏み込み】

レバー→・→と入力することで前方にダッシュする。この踏み込み中に出せる必殺技もあるのだ。

敵との間合いをつめるためにも使える。



接近戦が得意なキャラはこれで間合いをつめよう

【連続斬り入り込み】

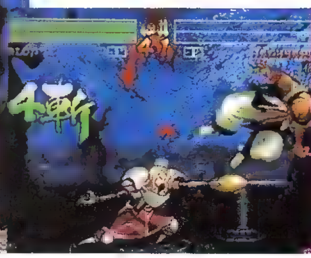
CDボタンを同時に押したあと、ボタン操作で3種類の連続攻撃をすることができる。そのボタン操作は、〝AAA〟or〝ABC〟or〝BBC〟の3通り。どの連続攻撃も、相手をダウンさせることができる。ただし、威力は低く設定されている。



最後にBBC。与えるダメージはあまり変わらない

これはABCの斬り。最後は立ち強斬り





AAAでの連続斬り。最後は立ち中斬り

【14連斬】

これは、その名の通り14回連続で斬りつける連続斬りの一種なのだが、少し特殊な効果があるのだ。出し方は、CDボタン同時押しのあとに、レバー→+AABBCCABCCCCCと入力。これを途中でミスすることなく14回すべて決めれば、決めた方のキャラクターは、その直後怒りゲージMAX状態になる。

怒りゲージがたまりにくくなった今作では、この14連斬をいかに決めるかが勝負のポイントになるだろう。

また、連続で斬りつけている途中でキャンセルをかけて、必殺技につないでいくこともできるのだ。

なお、剣客だとこの14連斬は出すことができず、出そうとしても4斬ほどで終わってしまうのだ。



この14連斬を決めた直後、怒りゲージがMAXに―

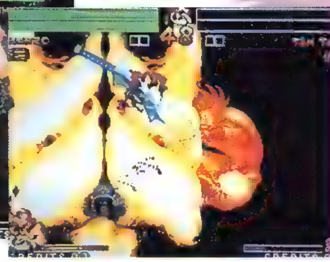
【武器飛ばし必殺技】

怒りゲージがMAX状態の時に出すことができる必殺技。決まれば、相手の武器を弾き飛ばすことができ、そのうえ威力も高いのだ。

今回はコマンドが全キャラ共通で、レバー←→↘↓+ABボタン同時押し。

決まれば怒りゲージは0になってしまうが、ガードされたり空振りした時は減ることもなく一定時間持続する。




修羅平蔵の武器飛ばし。早めに出せば対空にもなりそうだ

【剣客専用特殊動作】

初級者向けの剣客では、簡単なボタン操作で2つの技を出すことができる。出せる技は、CDボタン同時押しで連続斬り、ABCD同時押しで武器飛ばし必殺技。

簡易入力で出せる武器飛ばし必殺技も、通常技に普通にキャンセルをかけて出すことができるので、たとえば強斬り→キャンセル武器飛ばし必殺技といった連続技も、C→ABCD同時押しと簡単なボタン入力で出せてしまう。

■特殊動作一覧

ABボタン同時押し	避け
相手に接近して→+AB	回り込み
BCボタン同時押し	不意打ち
接近して→+C	防御崩し（突き飛ばし）
接近して←+C	防御崩し（引っ張り）
↓↙←→+Dボタン	当て身（武器有り時）
	白刃取り（武器無し時）
相手ダウン時、接近して↘+斬りボタン	追い打ち・1
相手ダウン時、一定距離内↑+斬りボタン	追い打ち・2
ダウン時レバー←or→	移動起き上がり
ダウン時レバー↖or↑or↗	クイック起き上がり
ダウン時レバー↓+ボタン連打	ダウン回復
（※回復を行った場合、移動・クイック起き上がりは出来なくなります）	
スタートボタン×3	武器捨て挑発
地面に刺さっている武器に接近してAorB	武器を取る
ABC同時押し	怒り爆発
└ 怒りゲージ爆発状態で、ABC同時押し	連ね斬り
└ 怒りゲージ爆発状態で、BCD同時押し	一閃
レバー→・→	踏み込み
レバー←・←	退き込み
CD同時押し	連続斬り入り込み
└ （CD後）A・A・A	連続斬り①
└ （CD後）A・B・C	連続斬り②
└ （CD後）B・B・C	連続斬り③
（CD後）→AABBCCABCCCCC	14連斬

■剣客専用特殊動作

CD同時押し	自動連続斬り
ABCD同時押し	武器飛ばし必殺技

修羅

必殺技特性

焦熱魂は出が遅いものの一応遠距離からの牽制に使える。大爆殺はしゃがみ中斬りにキャンセルをかければつなぐことができる。また、無敵ではないのだが、対空として使うこともできるぞ。

炎返しは、後方に移動する技。出切れば無敵なうえ、爆発した部分に攻撃判定がある。近距離で出してみるといいぞ。



スキは小さいが、出が遅いので[illegible]多用は避けよう

■技コマンド表

●必殺技

- 焦熱魂（しょうねつこん）(武) ↓↘→+AorBorCorD
- 大爆殺（だいばくさつ）(武) →↓↘+AorBorCorD
- 災炎（さいえん）(武) ↓↙←+AorBorCorD
- 炎滅（えんめつ）(武) ←↓↙+AorBorCorD
- 炎返し（ほむらがえし） ふっとび中 AC

●特殊技

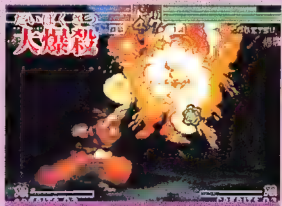
—

●空中投げ

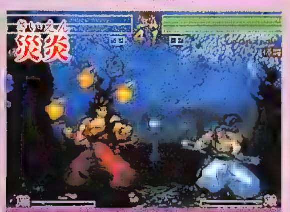
—

●武器飛ばし

- 暴爆・火炎撃（ぼうばく・かえんげき）(武) ←→↘↓+AB



見た目は、[illegible]流古武術の弐百拾弐式・夢月［陽］関係がある？



炎を3つつけて、大爆殺、焦熱魂（Dボタン）を決めると凄い威力



転ばされた時に炎でつけた炎を飛ばす技。ダメージは小さい



引っ張り後、ダッシュ中斬りから連続技にすることができる



炎の拳で相手を燃やせ！

風間火月（かざまかづき）

解析／修羅騎士　鷹

基本性能

全体的に技の出が遅く、スキも大きい。さらに他キャラと比べるとリーチも短め。

その中で主軸として使っていく牽制技は、14連斬発動時のC＋Dとしゃがみ中斬り。上段攻撃は接近したい時の移動手段として使うことができるぞ。接近戦では、連続技に使う立ち中斬りと、出の早い牽制攻撃を使っていこう。

羅刹

必殺技特性

愚連脚は無敵時間がないので、対空に使う際は早出しが必要。出が早いので連続技に組み込むことが可能だ。

六道烈火はしゃがみ中斬りなどからキャンセル（早め）をかけて出せば連続技に組み込むことかできるぞ。また最後の↓↘→＋Cは、相手を引きつけて出すことが重要。



出せる状態なら六道烈火の3段目をこの技に変えてもいいぞ



最後の一斬りは超威力。難しめだが、決められるように練習しよう



連続技にも組み込める。強引だが不意打ちに用すれば一択も可能

1発目の討ち飛ばし。入力が遅れてしまうと空振りしてしまうので気をつけよう

■技コマンド表

●必殺技

- 愚連脚（ぐれんきゃく）（3回連続入力） →↓↘+AorBorCorD ←+AorBorCorD →+AorBorCorD
- 六道烈火（りくどうれっか）（3回連続入力）(武) ↓↘→+A ↓↘→+B ↓↘→+C
- 炎滅（えんめつ）(武) ←↓↙+AorBorCorD

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

- 炎邪覚醒（えんじゃかくせい）(武) ←→↘↓+AB



ヒットさせることが分かっていたら、ガチャガチャボタン連打でヒット数を増加させよう（14斬）

※(武)は武器あり時のみ使用可能です。

風間蒼月

解析／モリスケ

水を華麗に操るクールガイ!



修羅

必殺技特性

修羅は相手の動きを封じる必殺技を持っている。月光は画面上に長い時間残る水の玉。相手の目の前に出しておくと、こちらに対して攻撃しようとした相手にヒットする。浮月は地面から水の壁を発生させる。怒りゲージMAXで多段ヒットに変化。月光とまぜて使うといい感じだ。

基本性能

弟よりも全体的にリーチが長く出も早い。遠距離立ち中斬りは出が早くてリーチがあるので牽制に。遠距離立ち強斬りは移動しながらの斬りで、足元の判定が消えるので下段の飛び道具を回避できる。下段のスライディングもかなりの移動距離があり、ヒットすれば追い打ち一確定だ。



長時間残る水の球を作る。画面上に1発しか残せないぞ



水の壁を作りだす。[illegible]

■技コマンド表

●必殺技	
月光 ㊝	→↓↘+斬る
浮月 ㊝	↓↘→+AorBorCorD
月隠れ ㊝	↓↙←+斬る
●特殊技	
―	
●空中投げ	
―	
●武器飛ばし	
消波・風月斬 ㊝	←→↘↓+AB



突進乱舞系の技。[illegible]の時間は短く、出が早いので使いやすい

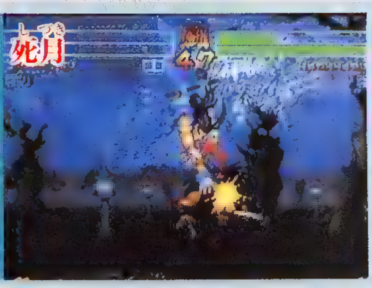


いわゆるテレポート技。弱はその場、中は相手の目の前、強は相手の裏に移動

羅刹

必殺技特性

羅刹は空中から出せる必殺技が多い。死月は空中から相手に向かって飛んでいき、つかんで投げる中段技。月輪波は地上、空中どちらでも出せる飛び道具。怒りゲージMAXで多段ヒットする。円月は水の玉に入り空中で攻撃をガードする。この技のあとに通常技や死月、月輪波を出せる。



中段判定の急降下攻撃。ガードされると反撃確定だぞ



水の球に入っている時は空中ガード可能。防いだあとに反撃だ



飛び道具。強は出が遅いのだが、一気に3発出すことができる



空中からも飛び道具を出せるぞ。[illegible]キャンセルからは出せないけどね

■技コマンド表

●必殺技	
死月	ジャンプ中 ↓↙←+斬る
円月 ㊝	ジャンプ中 →↓↘+斬る
月輪波（地） ㊝	↓↘→+斬る
月輪波（空） ㊝	ジャンプ中 ↓↘→+斬る
●特殊技	
―	
●空中投げ	
―	
●武器飛ばし	
月昇・水柱波 ㊝	←→↘↓+AB

修羅の持つ技をパワーアップさせたような技。見た目通り、先読み対空として使える



覇王丸（はおうまる）

解析／ジェイケイ

バランスのよさは前作ゆずり!



修羅

必殺技特性

奥義 旋風裂斬が強い。ヒット後はほとんど追い打ち2（相手が地面にバウンドした少しあとに出そう）が入るし、スキの小さい弱で出せば、跳び込まれてもたいてい弱奥義孤月斬が間に合うのだ（間合いが遠いとダメだけど）。

烈震斬はしゃがみガード不能技。出の早い弱は結構使えるぞ。スキはあるけど。

■技コマンド表

●必殺技

- 奥義（おうぎ） 旋風裂斬（せんぷうれつざん） 武 ↓↘→＋斬る
- 奥義 弧月斬（こげつざん） 武 →↓↘＋斬る
- 奥義 疾風弧月斬（しっぷうこげつざん） 武 踏み込み中 →↓↘＋斬る
- 奥義 烈震斬（れっしんざん） 武 ←↓↙＋斬る

●特殊技

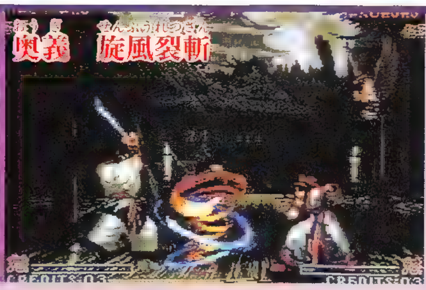
—

●空中投げ

—

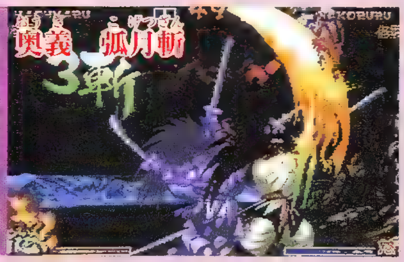
●武器飛ばし

- 秘奥義（ひおうぎ） 天覇封神斬（てんはふうじんざん） 武 ←→↘↓＋AB



奥義 旋風裂斬

嫌われる。相打ちでも追い打ちが入る
入れれば体力勝ちで遊べるぞ



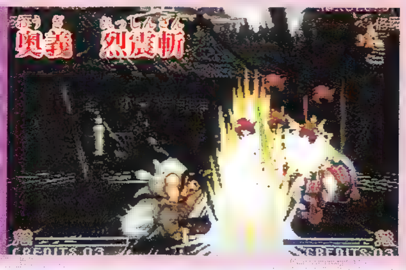
奥義 弧月斬 3斬

引きつけすぎるとダウンを奪え
ないことがある。注意が必要だ



秘奥義 天覇封神斬 10斬

地上戦でカウンターを狙う技として優秀。途
中から[illegible]



奥義 烈震斬

対空に使う場合、遅いとダメージ
を与えずに反撃されることが

羅刹

基本性能

前作からの大きな変更点はなく、相変わらずバランスの取れたキャラクターといえる。

威力の大きい遠距離立ち強斬りは、リーチは異常に長いものの、出るのが遅い。牽制には遠距離立ち中斬りを使うといい。スライディングである足払いは、射程が長い下段技。スキはあるが使えるぞ。

必殺技特性

前作で猛威を振るった旋風波が弱体化。しゃがみガード可能でスキも大きくなった。

凪刃もつぶされやすくなり、追い討ちはほぼ画面端限定。

剛破もスキが大きくなり、連続技専用に。連続斬りの途中をキャンセルして出そう。

羅刹は修羅＋αといった感じなので、修羅と同じように跳ばせて落とす戦法もとれる。



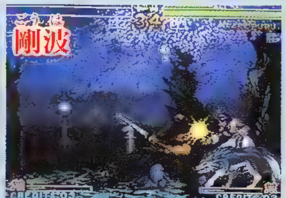
奥義 旋風裂斬・刹

吹き飛んだ相手に追撃できるが、
追い打ち2の方が安定かも一



奥義 弧月斬 6斬

修羅と同じ。怒り時にダウンを奪
えないと楽勝で反撃される。注意



剛波

ヒット後は弧月斬や断空烈斬
CD同時で追撃可能

■技コマンド表

●必殺技

- 奥義 旋風裂斬・刹（せんぷうれつざん・せつ） 武 ↓↘→＋斬る
- 奥義 弧月斬（こげつざん） 武 →↓↘＋斬る
- 奥義 疾風弧月斬（しっぷうこげつざん） 武 踏み込み中 →↓↘＋斬る
- 剛波（ごうは） →↓↘＋D
- 旋風波（せんぷうは） 武 ↓↘→＋D
- 凪刃（なぎやいば） 武 ←↓↙＋斬る

●特殊技

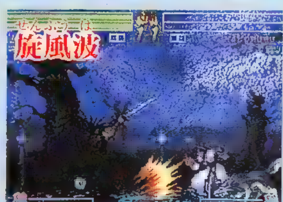
—

●空中投げ

—

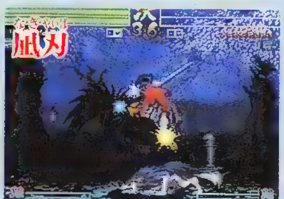
●武器飛ばし

- 秘奥義 天覇断空烈斬（てんはだんくうれつざん） 武 ←→↘↓＋AB



旋風波

激しく弱体化。ヒット後に追撃は
できず、適当に出すと反撃の的だ



凪刃

構え中に攻撃されると、前作とは
違ってつぶされることがほとんど



秘奥義 天覇断空烈斬

無敵時間はないが、連続技や
からの追撃には使える

 ※武は武器あり時のみ使用可能です。

ナコルル

解析／DSP-たろりん

ママハハ&シクルゥを使いこなせ!



修羅

必殺技特性

アンヌムツベは相変わらず奇襲・連続技用として強い。ガードされても打撃による反撃は受けないが、投げを食らってしまうので多用は禁物だ。今回は鷹掴まり攻撃やカムイムツベなどのママハハがらみの攻撃が強くなっているので、これらを使いこなしていくのがポイントになりそうだ。

■技コマンド表

●必殺技

- アンヌ　ムツベ　(武)　←↙↓+斬る（※①）
- レラ　ムツベ　(武)　→↓↘（↓↘→）+斬る
- カムイ　リムセ　←↓↙+斬る（※②）
- 鷹(たか)に掴(つか)まる　↓↙←+D
- 鷹掴(たかつか)まり攻撃(こうげき)【横／下】　AorB／C
- カムイ　ムツベ　鷹に掴まった状態で　AB
- シチカプ　エトゥ　↓↙←+斬る

●特殊技

- カムイフム　ケスフ　ジャンプ中　↓+D

●空中投げ

- レラ　キシマ　テク　ジャンプ中　↓+C

●武器飛ばし

- エレルシ　カムイ　リムセ　←→↘↓+AB

（※①）発動中ABCDで緊急停止。
（※②）ヒット後、AorBorCorDで返し攻撃。



連続技の他、相手の技にカウンターを取るのに使える。怒りMAX中は段数アップ



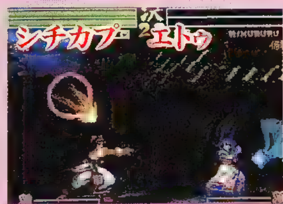
飛び道具を跳ね返せるが、出るのが遅く、狙いにくい



相手を転ばせた時やキャンセルで掴まり、すぐに攻撃するといい



出るのが早く判定も強いが、ガードされると投げられてしまうぞ



今回も相手をよろけさせることができるが、出が遅くなった



連続技に組み込めなくなり、大いに弱体化してしまった

羅刹

基本性能

前作で猛威を振るった遠距離立ち弱斬りのリーチが短くなってしまった。そこで、牽制には遠距離立ち中斬りをメインに使うといいが、これもキャンセルがかからなくなってしまったので、パワーダウンした感は否めない。

今回は動物関係の攻撃が重要になってくるぞ。

必殺技特性

・なんと羅刹はアンヌムツベ、レラ　ムツベがない。狼に乗って闘うのが基本となってくるだろう。メル　シキテ、カント　シキテの2つが、移動技ではなく突進攻撃技になったので、分離攻撃と合わせて多彩な戦法を組み立てることができるぞ。イメル　シキテからも分離攻撃が出せる。

■技コマンド表

●必殺技

- カムイ　リムセ　←↓↙+斬る（※①）
- 狼(おおかみ)にまたがる　↓↙←+AorBorCorD
- 狼(おおかみ)から降りる
  - （前方）↗or→or↘+D
  - （真上）↑or↓+D
  - （後方）↖or←or↙+D
- 狼乗(おおかみの)り立(た)ち攻撃(こうげき)【横／上】　AorB／C
- 狼(おおかみの)乗りしゃがみ攻撃(こうげき)【横/斜め下】　レバー下方向　AorB／C
- 狼乗(おおかみの)りジャンプ攻撃(こうげき)【横／上】　ジャンプ中　AorB／C
- メル　シキテ　←↙↓+斬る
- カント　シキテ　→↓↘+斬る
- 分離攻撃(ぶんりこうげき)(メルorカント　シキテ中)　レバー方向+C
- イメル　シキテ　ジャンプ中　↓↘→+斬る（or→↓↘+斬る）
- エプンキネ　シキテ　ナコルルが倒れた時　AC

●特殊技

- カムイフム　ケスフ　ジャンプ中　↓+D

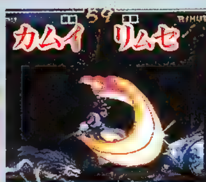
●空中投げ

- レラ　キシマ　テク　ジャンプ中　↓+C

●武器飛ばし

- ヌベキ　カムイ　シキテ　(武)　←→↘↓+AB

（※①）ヒット後、AorBorCorDで返し攻撃。



連続技に組み込む場合は強で出して返し攻撃



リーチは短いので、不意打ちとジャンプ攻撃



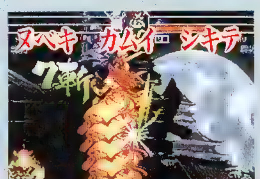
移動から突進攻撃技に変化。怒りMAX時は段数が大幅増



必殺技ヒット時は連続で決まる。ガード時は離脱に使えるぞ



相手を跳び越してから出しても、振り向くことはできない



狼に乗った状態からキャンセルで出せば連続技になる

修羅

必殺技特性

本作のカムイ　シトゥキはヒット後に気絶させられないが、飛び道具や通常技を跳ね返せるので空キャンセルで相手の出だしに合わせると吉。コンル　メムは立ちガード不可。出は遅くなったが、相手がしゃがみガードしたら中段攻撃、立ちガードなら連続技やしゃがみ強斬りと2択要素は健在。コンルノンノは出が早く、怒ゲージで威力が上がるので連続技や対空に最適だ。

■技コマンド表

●必殺技

カムイ　シトゥキ	←↓↙+斬る
コンルシラル　ジャンプ中	↓+斬る
コンル　メム	↓↙←+斬る
ルプシ　クアレ（ニシ）	↓↘→+斬る
コンルノンノ	→↓↘+斬る

●特殊技

—

●空中投げ

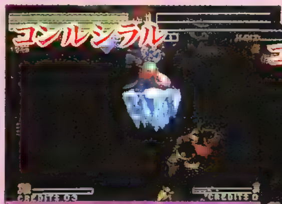
—

●武器飛ばし

ルプシ　カムイ　エムシ（ニシ）	←→↘↓+AB



隙はあるが通常技や必殺技を跳ね返せるので実用性は高い



前回同様、動けば氷が落ちる。飛び込みにまぜてリズムをくずせ！



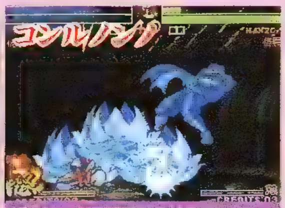
上段ガード不可。出だしは遅くなったが？択の要になる必殺技だよ



構えてから[illegible]氷が上方から落ちてくる。イマイチ使いづらい



出が早くなり使いやすくなった。ボタンの使い分けで飛距離が変化



怒ゲージで攻撃判定が大きくなる。連続技や対空に使っていこう



すばやい動きと氷攻撃でGO!

リムルル

解析／蒼炎闘士ゆーち

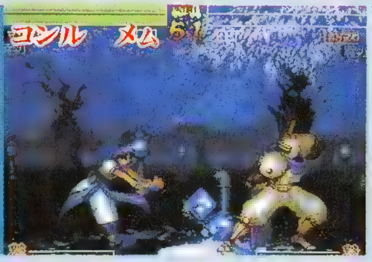
羅刹

基本性能

前作の主戦力であった、遠距離立ち弱斬りが短くなったうえにコマンド投げもなくなってしまったのが超イタイ！　そこで本作では、リーチがありキャンセルの効く遠距離立ち中斬りをメインに、相変わらず威力のあるしゃがみ強斬りや、出が早く移動距離の長い下段狙い攻撃、出は遅いがリーチのある中段攻撃をまぜ、トップレベルのすばやさを駆使して闘うことになるだろう。



ボタンの使い分けで氷で突く[illegible]が変化。[illegible]は対空に使おう



修羅と同じもの。連続技にキャンセルして2択を仕かけろ

■技コマンド表

●必殺技

ルプシ　トゥム	→↓↘+斬る
コンル　メム	↓↙←+斬る
ルプシ　クアレ（トィトィ）	↓↘→+斬る
ウプン　オフ	→+斬るボタン連打

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

ルプシ カムイ エムシ（トィトィ）	←→↘↓+AB



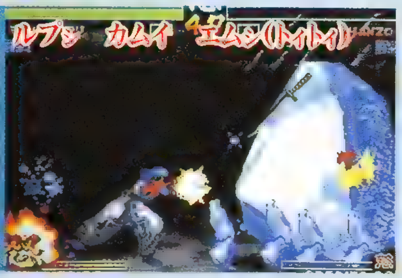
地面を滑る上段ガード不可の飛び道具。かなり頼りになる技ね



前回より[illegible]しやすくなって、[illegible]状態にさせれば隙はないぞ！

必殺技特性

ルプシ　トゥムは下段、上段、対空の使い分けが可能になった。リーチはかなり短くなってしまったが怒ゲージMAXで威力、リーチが上がるのでまだまだ使える技だ。ルプシ　クアレは出の早い下段飛び道具。遠距離立ち中斬りキャンセルや空キャンセルで使っていけば、相手にはそうそう見切られない。



修羅とほぼ同じ。目の前に氷が出せる。非常に使いやすい

※㊣は武器あり時のみ使用可能です。

修羅

必殺技特性

爆炎龍は弱の出が早く、強は移動速度が早い。しゃがみ中斬りにキャンセルをかければ連続技になる。

モズ落としは、相手をつかむモーションが出てから投げに入るようになっている。弱は相手をつかむまでが早く、強はつかむのは遅いがその分威力が弱より大きい。



怒り時は多段技。出が早く、ガードでも多段なので超使える

連続技や連続攻撃系の武器飛ばし技（ガード時も攻撃が続くもの）から抜けれる





強だと、相手に打撃攻撃を加えてからモズ落としに移行するのだ



自分の体を中心に巨大な火柱を巻き起こしたあと…


一定時間、姿を消すのだ。自分のいる場所がわからなくならないように注意

■技コマンド表

●必殺技	
忍法　爆炎龍	↓↙←＋斬る
忍法　影分身	→←↙↓↘→＋AorB
忍法　うつせみ天舞	→↘↓↙←＋AC
忍法　うつせみ地斬	→↘↓↙←＋BD
忍法　身代わりの術＝仏（天舞）	ダメージ中　AC
忍法　身代わりの術＝鬼（地斬）	ダメージ中　BD
烈風手裏剣	ジャンプ頂点付近で　↓↘→＋斬る
モズ落とし	→↓↘＋斬る
モズ落とし―颯―	踏み込み中　→↓↘＋斬る
●特殊技	
―	
●空中投げ	
空転撃	ジャンプ中　↓＋C
●武器飛ばし	
封じ手　微塵隠れ	←→↘↓＋AB



服部半蔵

解析／MASA藤原

基本性能

半蔵の通常技は全体的にリーチが短い。遠距離立ち中斬りが中間距離のメインになる牽制技なのだが、キャンセルはかからない。

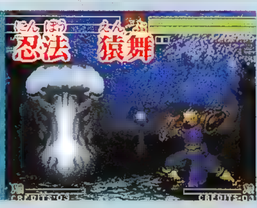
しゃがみ強斬りの威力が高い。また、キャンセルがかかるので、しゃがみ強斬りキャンセル爆炎龍としておけば、反撃を受けづらくなる。

羅刹

必殺技特性

烈風手裏剣はしゃがみガード不能の飛び道具で、強で出せば3ヒットになる。↓↘→↗＋斬ると入力してやれば超低空で出すことができる。

モズ落としは、羅刹の場合は強で出しても修羅のものほど威力はない。相手を投げたあとに姿を消す点は、前作から引き継がれているぞ。



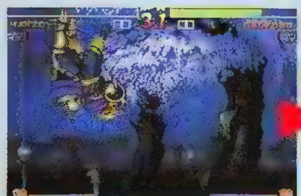
出す時のボタンで、出現位置を選択できる



今回の手裏剣は中段。スキは大きくないので、3ヒットする強を使うといい

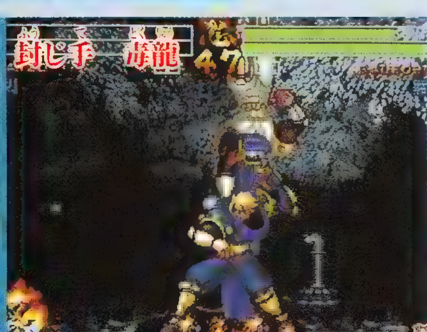
■技コマンド表

●必殺技	
忍法　爆炎龍	↓↙←＋斬る
忍法　影分身	→←↙↓↘→＋AorB
忍法　静音	↓↓＋斬る
忍法　猿舞	←↓↙＋AorBorCorD
烈風手裏剣	ジャンプ頂点付近で　↓↘→＋斬る
忍法　爆炎微塵隠れ	→↓↘＋AorBorCorD
●特殊技	
―	
●空中投げ	
空転撃	ジャンプ中　↓＋C
●武器飛ばし	
封じ手　毒龍	←→↘↓＋AB


羅刹のモズはちょっと派手。投げ上がるまでは同じだが…



爆地で爆発、そのあと姿を消す。消えてる時間が長くなったようだ



相手の頭に飛びかかり、爆弾をしかけたのち離脱する技

ガルフォード

解析／DSP-たろりん

正義の拳とパピィを食らいな!



修羅

必殺技特性

プラズマブレードの出が非常に早くなり、地上戦ですごく使える。パピィ関係では、怒りゲージがMAXの時にラッシュドッグをヒットさせると、パピィがストライクヘッズを仕かけるぞ。弱くなったものでは、レプリカドッグがしゃがみガード可能になり、オーバーヘッドクラッシュの出が遅くなった。

■技コマンド表

●必殺技

- プラズマブレード ↓↘→+斬る
- シャドーコピー[ライト/レフト] →←↙↓↘→+AorB
- レプリカアタック[ヘッド/リア] →↘↓↙←+ACorBD
- イミテイトレプリカ[ヘッド/リア] ダメージ中にACorBD
- ラッシュドッグ ↓↙←+A
- マシンガンドッグ ↓↙←+B
- レプリカドッグ ↓↙←+C
- オーバーヘッドクラッシュ ↓↙←+D

●特殊技

—

●空中投げ

- スターダストドロップ ジャンプ中 ↓+C

●武器飛ばし

- D.M.S.H【ヘッド／リア】(※①) 武 ←→↘↓+ABorCD

(※①)ダブルメガストライクヘッズ



出るのが非常に早く、中間距離の牽制に最適。読まれないように使っていこう



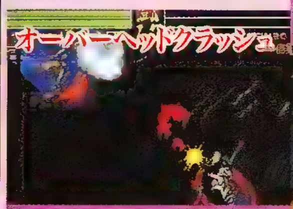
左右の使い分けでガード方向を惑わせられるが、ガードされると反撃確定



出るのが遅いので使いづらい。怒りMAXならば狙ってもいいかも



しゃがみガード可能になってしまったが、足止めには使えるぞ



出るのが遅くなり、連続技に組み込めなくなった



片方がパピィになり、見切られやすくなってしまった

基本性能

遠距離立ち弱斬り、中斬りの強さは今回も健在だ。地上ではこれらの技で闘っていこう。対空技としては、ジャンプ中斬りが弱くなってしまったが、代わりに上段蹴りが強いぞ。また、ダッシュ中斬りは下段で、ダッシュ強斬りは中段なので、素早いダッシュから2択が仕かけられる。

羅刹

必殺技特性

プラズマファクターは出るのが遅くなり、スキも絶大になってしまった。プラズマブレイクはまったく違う技になり、体に稲妻をまとうようになった。ライトニングスラッシュは出が遅くなったが、間合いが近ければ連続技になる。羅刹の特権であるストライクヘッズも活用していこう。

■技コマンド表

●必殺技

- プラズマファクター[立ち/しゃがみ] ↓↘→+AorB
- プラズマブレイク →+斬るボタン連打
- シャドーコピー[ライト/レフト] →←↙↓↘→+AorB
- レプリカアタック[ヘッド/リア] →↘↓↙←+ACorBD
- イミテイトレプリカ[ヘッド/リア] ダメージ中にACorBD
- ストライクヘッズ →↓↘+AorBorCorD
- D.S.H(※①) 踏み込み中 →↓↘+AorBorCorD
- ライトニングスラッシュ ↓↘→+C

●特殊技

—

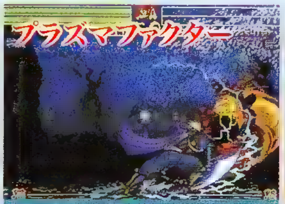
●空中投げ

- スターダストドロップ ジャンプ中 ↓+C

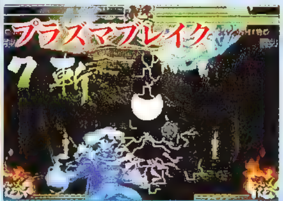
●武器飛ばし

- L.S.T(※②) 武 ←→↘↓+AB

(※①)ダッシュストライクヘッズ
(※②)ライトニングストライクスリー



リーチは相変わらずだが、スキが大幅に大きくなり、使いづらい



稲妻をまとう連打技。怒りMAX時に相手の起き上がりに重ねよう



コマンド入力ミスで出ることあり。出現時のスキは小さいぞ



今作は投げ技が決めやすいので、大技ガード後などに狙っていこう



連続技用だが、間合いが近くないと入らない



前作同様連続技に組み込める。14連斬の途中からつなごう

※武は武器あり時のみ使用可能です。

修羅

必殺技特性

技の顔ぶれを見ると、変更らしい変更はナシ。全体的に連続技として使いにくくなった感じがするが、大津波が依然として頼れるので、弱斬りにまぜたりするとイイ感じだ。

火炎曲舞は起き上がりに重ねようにも転がられるので危険。地道に通常技で押した方が手堅いといえるだろう。

■技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
火炎曲舞	←↓↙+斬る
回天曲舞 ㊍	→↓↘+斬る
蝦蟇地獄 ㊍	↓↘→+D
大津波 ㊍	↓↘→+斬る
血煙曲輪 ㊍	ジャンプ中 ↓+斬る
跳尾獅子 ㊍	↓↙←+斬る
●特殊技	
—	
●空中投げ	
—	
●武器飛ばし	
荒事師狂死郎"鬼の舞" ㊍	←→↘↓+AB



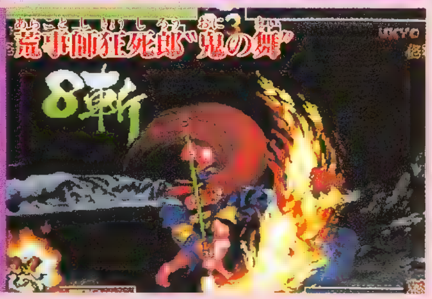
相変わらずすすりは大きいが、やはり狙いどころは少ない



対空に使えるが、飛び込みの強い相手（十兵衛など）に使うのは無謀



連続技のお供。[illegible]ダウンした相手に当たる[illegible]のだ



当たると発動する乱舞系の技。[illegible]すかされると危険だネ



遠距離戦を挑んでくる相手への対抗手段に

派手な歌舞伎の舞いが炸裂！



千両狂死郎

せんりょうきょうしろう

解析／G・ARM

基本性能

前作での秘密兵器だった遠距離立ち弱斬りが弱体化したが、しゃがみ弱斬りは健在。当て身の的にならぬよう、タイミングを変えつつペチペチ押そう。たまに中斬なども可。

前作の対空だった近距離立ち中斬りは、もはや見る影もナシ。対空には必殺技を使うようにクセをつけよう。

羅刹

必殺技特性

八岐大蛇が謎のバリア技に変更され、遠距離戦が辛い。血風独楽は対空として使えるので、チクチク戦法にシビレを切らした相手を落とすのに好都合。跳尾獅子・乱心はガードされると相手の目の前に着地し、危険。ダメージ量とけずりが大きいのは魅力だが。やはり通常技メインか？



謎のバリア技に変化。ヒットさせても反撃の危険アリ



修羅よりも対空向きかな？ 強力な飛び込みには負けるが

■技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
八岐大蛇	↓↘→+斬る
血風独楽 ㊍	→↓↘+斬る
狂死郎宴舞 ㊍	↓↘→+D
跳尾獅子・乱心 ㊍	↓↙←+斬る
●特殊技	
—	
●空中投げ	
—	
●武器飛ばし	
荒事師狂死郎"血肉の舞" ㊍	←→↘↓+AB



前作同様、スキはありあり。見た目はハデだけどねえ



突進する跳尾獅子。突進するがゆえに、スキがでかいのネ

前作からの継承技。多少、使いやすさは下がった。が、羅刹の必殺技の中では使える方だろう、という感じ



天の時を得、月を斬る

橘右京（たちばな うきょう）

解析／修羅騎士 鷹



修羅

必殺技特性

秘剣 ささめゆきは、連続技に組み込めるうえ、スキも小さめ。牽制にも使えて結構頼りになる技。

秘剣 燕返しは、弱だと全キャラに対して中段になる。ガードされてもスキが小さくなった分反撃は受けにくいぞ。

秘剣 朧刀は、弱か中なら連続技に組み込めるぞ。

■技コマンド表

●必殺技	
非剣（ひけん） ささめゆき	↓↙←+D
秘剣（ひけん） ささめゆき ㊙	↓↙←+斬る
秘剣（ひけん） ツバメ返し（がえし） ㊙ ジャンプ中	↙↓↘→+斬る
秘剣（ひけん） 朧刀（おぼろがたな） ㊙	↓↘→+斬る
●特殊技	
—	
●空中投げ	
—	
●武器飛ばし	
ツバメ六連（ろくれん） ㊙	←→↘↓+AB











羅刹

基本性能

前作とはやや違った感じの通常技を持つようになった。例えば、前作の近距離しゃがみ強斬りが、今回は似たようなグラフィックで遠距離しゃがみ中斬りになったなど、変更部分が多少ある。

しかし、全般的に前作と使い方が変わらないので、そのへんは安心できるぞ。

必殺技特性

雲雀は相変わらず出が早いので、連続技に組み込むことができる。ヒットさせたあとは、しゃがみ強斬りまで1セット。

秘剣 陽炎は、コマンドが簡単になったのが印象的。

夢想残光霞は、近距離中斬りや、14連斬の12斬目にキャンセルをかけて連続技にすることができる。

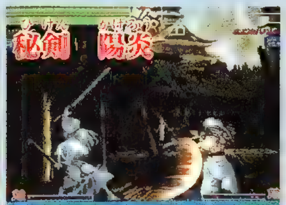
■技コマンド表

●必殺技	
雲雀（ひばり） ㊙	↓↙←+D
秘剣（ひけん） ささめゆき・閃（せん） ㊙	↓↙←+斬る
秘剣（ひけん） ツバメ返し（がえし） ㊙ ジャンプ中	↙↓↘→+斬る
秘剣（ひけん） 陽炎（かげろう） ㊙	↓↘→+斬る
●特殊技	
—	
●空中投げ	
—	
●武器飛ばし	
夢想残光霞（むそうざんこうか） ㊙	←→↘↓+AB











※㊙は武器あり時のみ使用可能です。

修羅

必殺技特性

桐覇 光翼刃。弱は出がかりに無敵時間がついたので、引きつけてから出せば完璧な対空として機能を果たす。修羅と羅刹の性能は変わらない。

三連殺は、相変わらず裏回りから五連殺にすることができる。今回もお世話になろう。

雫刃は、前作と変わらぬコマンド投げ。威力が落ちたよ。



出が早く、連続技にも組み込めるぞ



「おりゃー、落鹿蝶！」コンゴボイス絶好調！

出したあとのスキが大きくなったので乱発は禁物だ



■技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
桐覇 光翼刃 (武)	→↓↘+斬る
三連殺 (武)	↓↘→+斬る
桜華斬 (武)	↓↙←+斬る
雫刃 (武)	→↓↘+D
紅 (武)	←↓↙+斬る
●特殊技	
―	
●空中投げ	
―	
●武器飛ばし	
五光斬 (武)	←→↘↓+AB

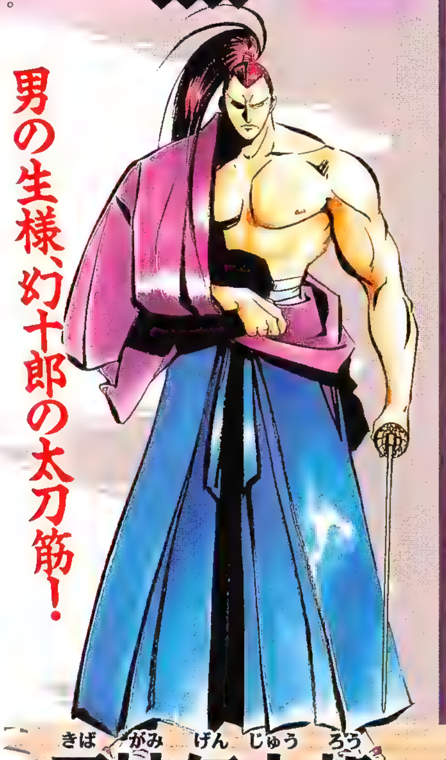


前作のようにキャンセルでのハメはできなくなった

前作の爆裂ボイスはなくなった。今回は落ち着いた雰囲気でちょっと残念



男の生様、幻十郎の太刀筋！



牙神幻十郎（きばがみげんじゅうろう）

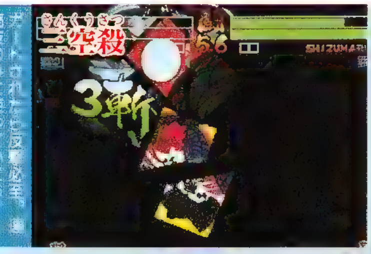
解析／修羅騎士 鷹

基本性能

全体的なイメージは前作と変わりないのだが、牽制に使えた遠距離立ち中斬りの出が遅くなったことが気がかり。

踏み込み中斬りは前作と同様に下段からはじまる2段技。この技を深めでヒットさせれば三連殺はもちろん、もう一度踏み込み中斬りにつなぐこともできるのだ。

ガードされたら反撃必至。連続技のみに使っていこう



スキが大きくなったが、まだまだ使えるぞ



羅刹

必殺技特性

三空殺は、牽制攻撃や近遠距離中斬りにキャンセルをかけて連続技に組み込んでいくといいぞ。

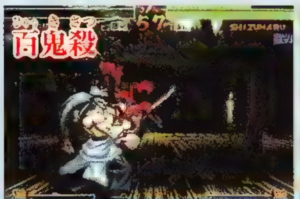
裏桜華・菖蒲の使い方は前作と変わらず。跳ね返り時にダッシュ中斬りをまぜてうまくヒットさせれば、三空殺へつないでいけるのだ。

裏五光と修羅の五光斬は近距離中斬りなどから連続技に組み込むことができるぞ。

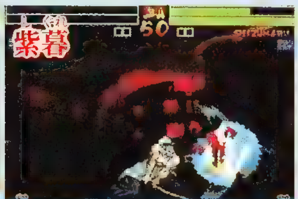
■技コマンド表

技	コマンド
●必殺技	
桐覇 光翼刃 (武)	→↓↘+斬る
三空殺 (武)	↓↘→+斬る
裏桜華・菖蒲（※①） (武)	↓↙←+斬る
百鬼殺 (武)	↓↙←→+斬る
紫暮 (武)	←↓↙+斬る
●特殊技	
―	
●空中投げ	
―	
●武器飛ばし	
裏五光 (武)	←→↘↓+AB

（※①）ボタン押しっぱなしで跳ね返る。



ガードし切られてしまうと反撃を食らってしまうぞ



弱から強につれて攻撃判定の出ている時間が長くなっているぞ

五光斬、裏五光、ともに中斬りから連続技に組み込めるぞ



緋雨閑丸（ひさめしずまる）

解析／修羅騎士 鷹

修羅

必殺技特性

緋刀流 五月雨斬りは弱、中、強それぞれ段数と威力があがる。緋刀流 霧雨刃は前作と変わって戻り際に攻撃判定がなくなってしまったが相変わらず牽制に使えるぞ。

緋刀流 梅雨円殺陣は、修羅、羅刹の両方とも無敵時間がついたので、弱で出せば完璧な対空技として使用できる。



■技コマンド表

●必殺技

- 緋刀流（ひとうりゅう） 五月雨斬り（さみだれぎり） 武　↓↙←＋斬る
- 緋刀流 霧雨刃（きりさめじん）（怒り時 豪雨（ごうう）） 武　↓↘→＋斬る
- 緋刀流 氷雨返し（ひさめがえし） 武　↓↘→＋D
- 緋刀流 真・雨流れ狂落斬（しん・あまだれきょうらくざん） 武　しばらくD押しっ放しで離す
- 緋刀流 梅雨円殺陣（ばいうえんさつじん） 武　→↓↘＋斬る

●特殊技

—

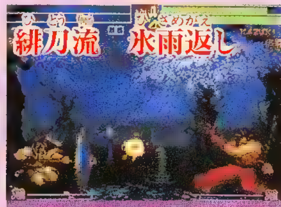
●空中投げ

—

●武器飛ばし

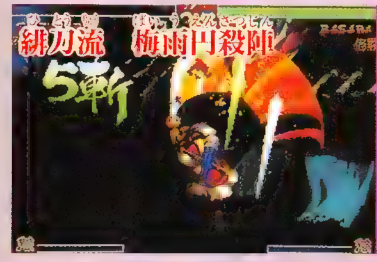
- 緋刀流禁じ手（ひとうりゅうきんじて） 暴雨強風斬（ぼううきょうふうざん） 武　←→↘↓＋AB





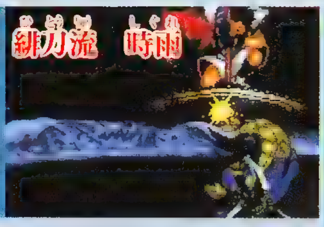
相手の空キャンセル飛び道具や遠距離戦で役立つ





無敵時間もついた。かなり使える必殺技になったぞ





相変わらずホッピングすることができるぞ



楽しい技なのね

羅刹

基本性能

前作で強力な牽制技であった、しゃがみ中斬りがパワーダウン。しかし、前作でも使える部類に入っていた遠距離立ち弱斬りは健在なので中間距離での牽制にはこれ。

接近戦では、下段狙い攻撃や牽制攻撃を使って闘おう。

連続技を狙うなら近距離立ち中斬りかしゃがみ強斬りを使うといいのだ。

必殺技特性

緋刀流 小雨から緋刀流 雷雨という新技が出せるようになった。奇襲に使えるぞ。

緋刀流 真・雨流れ狂落斬は、修羅、羅刹どちらの性能も変わらない。また、この技はボタンを押し続ける時間によって威力が変わるのだ（4段階）。緋刀流禁じ手 雨流裂殺刃は、連続技に組み込めるようになった。

■技コマンド表

●必殺技

- 緋刀流 時雨（しぐれ） 武　ジャンプ中↓＋斬る
- 緋刀流 小雨（こさめ） 武　ジャンプ中↑＋斬る
- 緋刀流 雷雨（らいう） 武　小雨中に斬る
- 緋刀流 霧雨刃（怒り時 豪雨） 武　↓↘→＋斬る
- 緋刀流 真・雨流れ狂落斬 武　しばらくD押しっ放しで離す
- 緋刀流 梅雨円殺陣 武　→↓↘＋斬る

●特殊技

—

●空中投げ

—

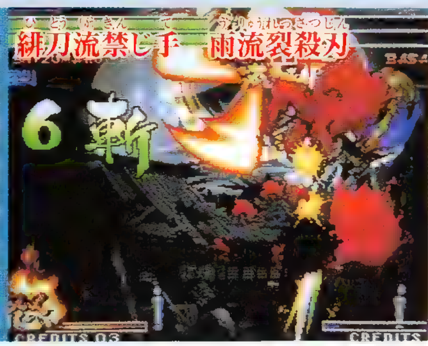
●武器飛ばし

- 緋刀流禁じ手 雨流裂殺刃（うりゅうれっさつじん） 武　←→↘↓＋AB



ガードされると確実に反撃を食ってしまうぞ。使い方に気を配ろう





正面からも連続技に組み込むことができるのだ

※武は武器あり時のみ使用可能です。

修羅

必殺技特性

前作からのコマンド投げ・友引はガードキャンセル効果のついている技なので、相手の跳び込み攻撃を超引きつければ対空にもなる。間合いが狭いので、ダッシュからや小技をガードさせて狙うといいだろう。影吸いは出てきた時の硬直はあるものの、地面に潜るのは早いので、相手の跳び込みや飛び道具を一時回避したい時に使うとよい。

■技コマンド表

●必殺技

刺し足(さしあし)	ジャンプ中↓+D
友引(ともびき) ㊍	→↓↘+AorBorCorD
影縫い(かげぬい) ㊍	↓↘→+斬る
影吸い(かげすい)	↓↙←+AorBorCorD
空刺し(そらさし) ㊍	ジャンプ中↓↘→+斬る
鵺魂(ぬえだま) ㊍	←↓↙+斬る

●特殊技

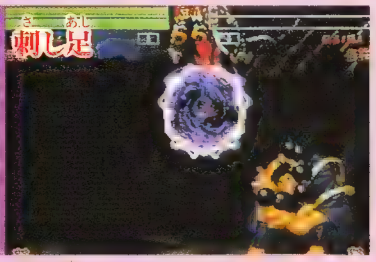
頭骨割り(とうこつわり)	ジャンプ中↙or↘+D

●空中投げ

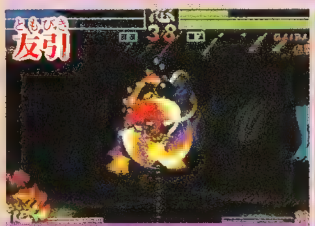
―

●武器飛ばし

影舞い・酬(かげまい・むくい) ㊍	←→↘↓+AB



刺し足は移動距離が短い。刺し足か頭骨割りを使い分けるといいぞ



前回同様使いやすいコマンド投げ。ダッシュや不意打ち攻撃後に狙おう



間合いで使いわけよう。相手の起き上がりには裏回り気味に重ねると吉



緩やかに跳び、スピードや出だしも遅いので使いづらい



ボタンの使い分けで跳ぶ方向が変化。弾アシも早いので使用頻度は高い



前回より隙がでかくなってしまったので、遠距離で牽制として使おう



首切り破沙羅(くびきりばさら)

解析／蒼炎闘士ゆーち



消えたあとは結構出が早い。怒ゲージでパワーアップするぞ！



ボタンですぐ地面に出てこれるので、緊急回避や翻弄に多用する



地刺し、影騙し、刺し足にまぜたり、相手の飛び道具に合わせると効果アリ！

羅刹

基本性能

前作からの変更点は少なく、今回もヒット&アウェイで闘うことになる。遠距離立ち・しゃがみ中斬りは出が早く、リーチがあるので牽制や相手の攻め際に置く感じで使おう。牽制攻撃は連射がきき、さらに足払いにつなげられるので今回も重要。上段攻撃は対空に使おう。下段狙い攻撃は中段技なので覚えておくといい。

■技コマンド表

●必殺技

刺し足(さしあし)	ジャンプ中↓+D
影出(かげいで) ㊍	→↓↘+斬る
影吸い(かげすい)	↓↙←+AorBorCorD
空刺し(そらさし) ㊍	ジャンプ中↓↘→+斬る
地刺し(ちさし) ㊍	↓↘→+斬る
影騙し(かげだまし)	←↓↙+AorBorCorD

●特殊技

頭骨割り(とうこつわり)	ジャンプ中↙or↘+D

●空中投げ

―

●武器飛ばし

影舞い・夢弾(かげまい・ゆめびき) ㊍	←→↘↓+A



先読み対空や起き上がりにガードになるように重ねることも可能

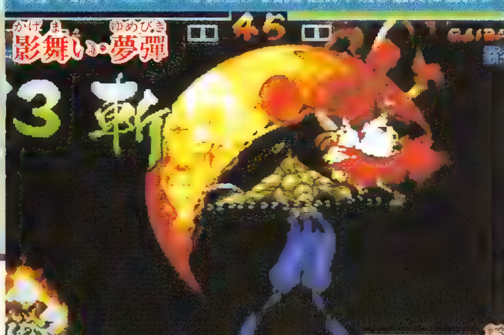


性能が上がって非常に使いやすくなった技。相手を翻弄しまくれ！

必殺技特性

空刺しはボタンの使い分けで、鋭角、斜め45度、水平と飛ばすことが可能。スピードも早いので、バックステップ中に水平に撃つのが有効。本作の影騙しは特に前進と跳び込みが使いやすく、攪乱するには充分。ダッシュ投げ・攻撃や跳び込み攻撃・空刺しをまぜていこう。

低空で跳び、スピードがあるので跳び込みや飛び道具に狙おう



花諷院骸羅

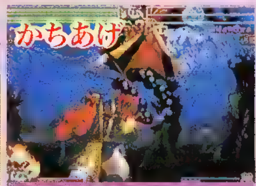
解析／ジェイケイ



修羅

必殺技特性

修羅は3種類のつかむぞ～が特徴的。組み天井は対空技で、石頭はしゃがみガード不能、尻めくりは立ちガード不能だ。前作より出が早く、判定も強くなったので（特に石頭）、接近戦の要になる。スキはあるけどね。拳舞は、連続斬りの途中をキャンセルすれば連続技になるぞ。



[illegible]



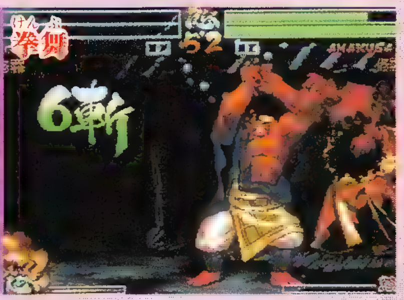
[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]



[illegible]

■技コマンド表

●必殺技

- ぶちのめし (武) ジャンプ中↓＋AorBorCorD
- かちあげ (武) →↓↘＋斬る
- みだれうち (武) ↓↘→＋斬る
- 地震丸 (武) ↓↓＋AorBorCorD
- つかむぞ～ 組み天井 ←↓↙＋A
- つかむぞ～ 石頭 ←↓↙＋B
- つかむぞ～ 尻めくり ←↓↙＋C

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

- 拳舞 (武) ←→↘↓＋AB

羅刹

基本性能

悲しいことに、ガードキャンセル必殺技がなくなってしまった。攻撃力は高いが、中＆強斬りのリーチが短くなったため、一発も狙いにくい。前ジャンプ強斬りも、ゲームの性質上頼れない。

そこそこ振りの早い近（遠）距離立ち弱斬りを中心に、接近戦を挑むしかなさそう。

必殺技特性

羅刹といえば円心殺。間合いの広い投げ技のようなものだ。レバーをグルグルまわすことでダメージを増やせるぞ。

百貫落としは裏回りを狙えるが、スキは大きい。喝！は普通っぽい飛び道具を跳ね返せる。仁王爆震殺は、最初のジャンプで相手の攻撃をかわしつつ当てることもできるが、スキは大きいので注意。



裏回りを狙えるものの、ガードされると反撃の的になる



出るのは早くないので、とっさに跳ね返すのは難しい



気合いのレバー大回転は健在。怒り時はグラフィックが変化してダメージも増加

和狆の武器破壊技と似た技。ガードされるとスキだらけ



■技コマンド表

●必殺技

- 百貫落とし ジャンプ中↓＋AorBorCorD
- 喝！ ↓↘→＋斬る
- 円心殺 (武) ↓↙←→＋斬る

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

- 仁王爆震殺 (武) ←→↘↓＋AB

※(武)は武器あり時のみ使用可能です。



前作では羅刹よりも出が遅かったが、今回はまったく同じだ

■技コマンド表

●必殺技	
逢魔刻（前）	↓↘→＋D
逢魔刻（後）	↓↙←＋D
死霊刃 ㊣	↓↘→＋斬る
汝、暗転入滅せよ ㊣	
（発動）	→↓↘＋斬る
（攻撃）	斬る
（中止）	D
天照封凰祭 ㊣	↓↙←＋斬る
瘴氣断 ㊣	→↓↘＋D
●特殊技	
―	
●空中投げ	
―	
●武器飛ばし	
凶冥十殺陣 ㊣	←→↘↓＋AB

修羅

必殺技特性

修羅と羅刹で大きな変化が見られない天草。逢魔刻は前後とも移動中無敵だが、投げられ判定が残ってしまう点は前作と同じ。死霊刃は怒りゲージMAXだと多段ヒットに変化。この技をガードさせつつしゃがみ強斬りなどで固めるといいゾ。瘴氣断は一撃気絶技ではなくなっている。



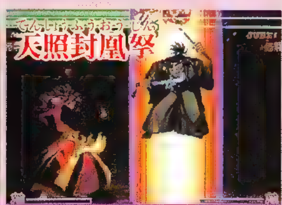
使い勝手は前作とほぼ同じ。急接近したり、間合いを離したい時に使おう



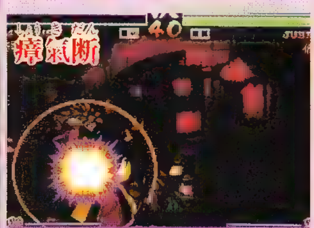
空中ガードがなくなったので今回はかなり頼れる。遠距離ならガンガン撃て



スキがデカく、確実に反撃を受けるので、使わない方が無難



攻撃する位置を変えられるので意外と使えるが、相討ちだと威力[illegible]



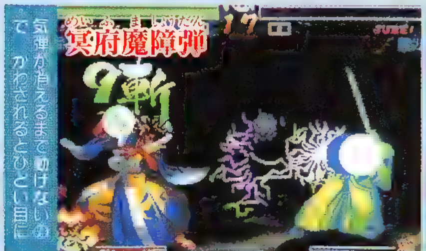
一発気絶技ではなくなった。そのわりには見返りが少ない気がする



神魔の魂、再び降臨!!

天草四郎時貞

解析／モリスケ



気弾が消えるまで動けないのでかわされるとひどい目に



ヒット数が増えて気持ちイイ。連続技にも組み込めるのだ

■技コマンド表

●必殺技	
逢魔刻（前）	↓↘→＋D
逢魔刻（後）	↓↙←＋D
冥府魔障弾 ㊣	↓↘→＋斬る
汝、暗転入滅せよ ㊣	
（発動）	→↓↘＋斬る
（攻撃）	斬る
（中止）	D
戒烈掌	→↓↘＋D
降魔招来破 ㊣	↓↙←＋斬る
●特殊技	
―	
●空中投げ	
―	
●武器飛ばし	
凶冥十殺陣 ㊣	←→↘↓＋AB



性能的には前作とほぼ一緒。使いどころを考える必要がありそうだ

性能が修羅のものとまったく同じになった。ダメージが大きく見た目も格好いいので、ぜひとも決めたい技だ



羅刹

基本性能

玉を使った攻撃のリーチがさらに長くなり、強斬りは画面の端から端ぐらいまで届くようになった。ただし、玉にやられ判定がついてしまったため、強斬りの先端をガードさせたとしても反撃を受ける。しゃがみ蹴りは以前のような破壊力はなくなったが、キャンセル可能になっている。

必殺技特性

冥府魔障弾も修羅の死霊刃と同じく怒りゲージがMAXだと多段技に変化する。ただ、冥府魔障弾はかわされると大きなスキができるので注意が必要。戒烈掌は威力が上がったうえに連続技に組み込めるようになった。逢魔刻で接近してからしゃがみ蹴りにキャンセルで狙うといい感じだ。

修羅

必殺技特性

弱水月刀が、技の出が早く硬直が短いので非常に使える。牽制技として使うか、しゃがみ中斬りにキャンセルをかけて連続技にしてもいい。

二ツ角羅刀は、弱は技の出が早く強は威力がある。

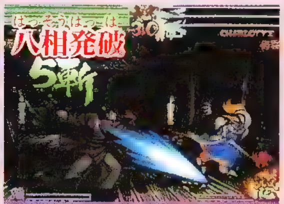
絶　水月刀は技の出は遅いがスキはない。けずり量が多いので使える技になっている。



しゃがみ中斬り→キャンセル弱水月刀は連続技。



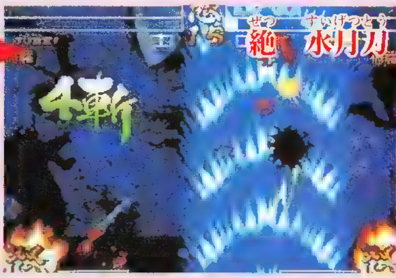
連続斬り（14連斬）の途中をキャンセルすれば、強でも連続技に



実はボタンを?回押すだけで出る。勝手に暴発することもしばしば

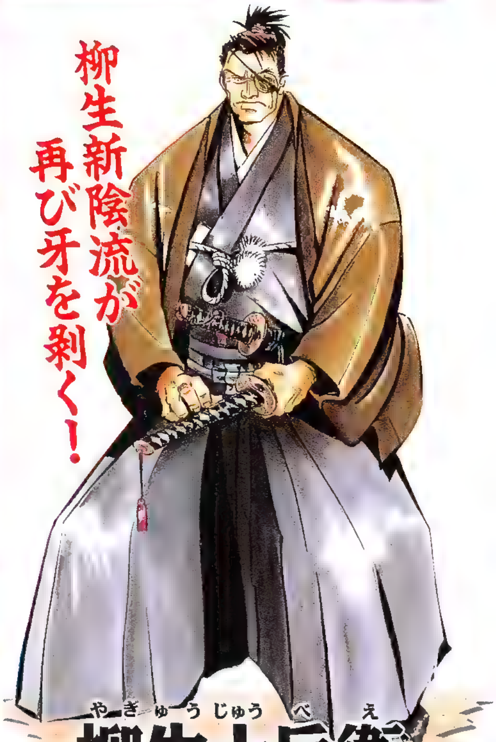


真サムでおなじみの技。絶、水月刀！のかけ声とともに刀を振り下ろすと



巨大な水柱が一斉出現。スキが少ない

柳生新陰流が再び牙を剥く！



柳生十兵衛（やぎゅうじゅうべえ）

解析／MASA藤原

■技コマンド表

●必殺技	
喝咄　水月刀 ㊙	↓↘→＋斬る
二ツ角羅刀（※①）㊙	→↓↘＋斬る
八相発破 ㊙	→＋斬るボタン連打
●特殊技	
—	
●空中投げ	
—	
●武器飛ばし	
絶　水月刀 ㊙	←→↘↓＋AB

（※①）強のみヒット後↓＋Cで追い打ち斬り。

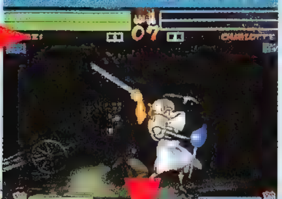


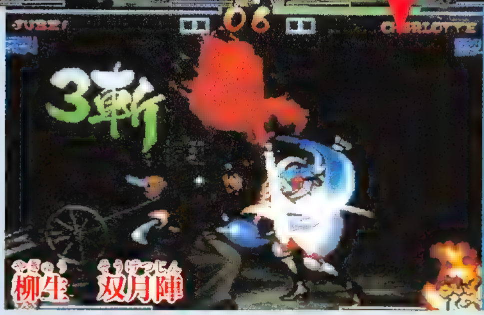
今回の心眼刀は３種類ある。攻撃に合わせて使い分ける必要アリ

新技は、相手がガードしている時だけ決まる変わった技なのだ



2段目ではめたあと弱斬りにつなぐこともできるが、特に意味はないです





■技コマンド表

●必殺技	
喝咄　水月刀 ㊙	↓↘→＋斬る
柳生　心眼刀・天羅 ㊙	↓↙←＋C
柳生　心眼刀・相破 ㊙	↓↙←＋B
柳生　心眼刀・水月 ㊙	↓↙←＋A
柳生　双月陣 ㊙	
（壱の太刀）	↓↘→＋AB
（弐の太刀）	↓↘→＋A
（参の太刀）	↓↘→＋B
●特殊技	
—	
●空中投げ	
—	
●武器飛ばし	
激　双嵐陣 ㊙	←→↘↓＋AB

修羅

基本性能

遠距離立ち中斬り、しゃがみ中斬りのリーチが長く、牽制技として使える。ただし出るのがやや遅いので、相手に出が早い技を出されるとつぶされてしまう。

ジャンプ中斬りの判定が強くリーチが長い。昇りジャンプで出せば対空技として使うことができる。

羅刹

必殺技特性

水月刀は修羅のものとまったく同じ。

心眼刀は当て身技で、それぞれ天羅は対跳び込み、相破は対立ち斬り、水月は対しゃがみ斬りになっている。必殺技を当て身することもできる。

双月陣はガード崩し技で、ガードしていない相手にはヒットしない。

八相発破から水月刀、そして二ツ角羅刀で締める連続攻撃だ



※㊙は武器あり時のみ使用可能です。

修羅

剣で華麗に薔薇を描け！

シャルロット

解析／蒼炎闘士ゆーち

必殺技特性

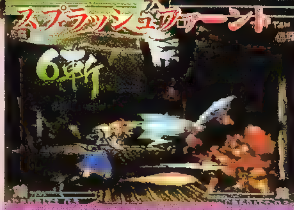
パワーグラデーションは出が遅く感じるが、攻撃判定がいきなり出るので対空技として重宝するだろう。近距離中斬りにキャンセルして連続技として使うのも有効。スプラッシュファーントは多段の突進技。ガードさせればめり込んだ時以外は、まず反撃を受けない。出だしの無敵時間で、水月刀なども抜けることが可能。まずまずの性能といえる。

■技コマンド表

●必殺技	
パワーグラデーション 武	→↓↘+斬る
スプラッシュファーント 武	→+斬るボタン連打
トライスラッシュ 武	↓↘→+斬る（※①）
●特殊技	
—	
●空中投げ	
—	
●武器飛ばし	
スプラッシュグラデーション 武	←→↘↓+AB

（※①）押している間は発射しない





無敵時間がある突進技。先端をガードさせれば隙ナシ。重宝する









羅刹

基本性能

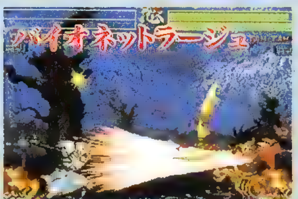
相変わらず遠距離系（立ち・しゃがみ弱・中斬り）の技はリーチがあり、近距離系の技（右記同様）は必殺技キャンセルがきくので、自分ペースに進めやすいキャラだ。跳び込み攻撃は鋭く、リーチのある中斬りと裏回りを狙える強蹴りを使い分けよう。出が早く、リーチの長い不意打ち攻撃などもあなどれない要素。





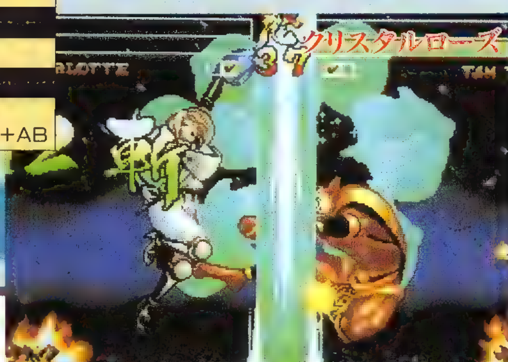
■技コマンド表

●必殺技	
パワーグラデーション 武	→↓↘+斬る
リオンランセ 武	→↓↘+D
バイオネットラージュ 武	↓↘→+斬る
●特殊技	
—	
●空中投げ	
—	
●武器飛ばし	
クリスタルローズ 武	←→↘↓+AB



剣先から波動を突き出す。射程距離がハンパ長く、牽制・威嚇に最適





非常に見栄えが良く、出も早いので接近戦で連続技に組み込め

必殺技特性

羅刹は3つの必殺技のうち、2つが新技だ。バイオネットラージュはズームアウトしても画面端まで届くという恐ろしいまでのリーチを誇る。出は遅いが牽制の遠距離立ち中斬りにまぜて威嚇に使ったり、相手が動きそうな時に置くように使うと効果アリ。リオンランセはスライディングから打撃投げ。出は早いので、連係にまぜて使うのが吉。

タムタム

解析／G・ARM

長き沈黙を破り
復活!



修羅

必殺技特性

修羅タムタムは初代と同じ必殺技を継承（コマンド変更アリ）し、タムタムを使っていた人なら使いやすそうだ。
メインとなる技は、やはりアハウ・ガブル。スキはそれなりにあるが、けずり&ヒットともにダメージが大きい。
パグナ・パグナは斬りラッシュ時に暴発しないよう注意。

■技コマンド表

●必殺技

- パグナ・パグナ ㊣ →＋斬るボタン連打
- ムーラ・ガブル 上 ↓↘→＋斬る
- ムーラ・ガブル 下 ↓↙←＋斬る
- アハウ・ガブル →↓↘＋斬る
- パグナ・デオス ←↓↙＋斬る

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

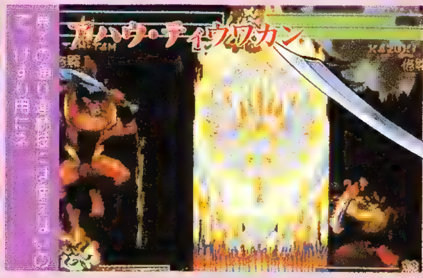
- アハウ・ティウワカン ←→↘↓＋AB











基本性能

まず目立つのは、リーチの長さ。中or強はスキの大きさが気になるが、遠距離立ち弱斬りはかな〜り優秀。昇りジャンプ斬りも初代タムタム同様の感覚で使っていける。
また、防御崩しから14連斬につなぎやすいのも特徴で、怒って攻撃力を上げたい時には非常に重宝するぞ。

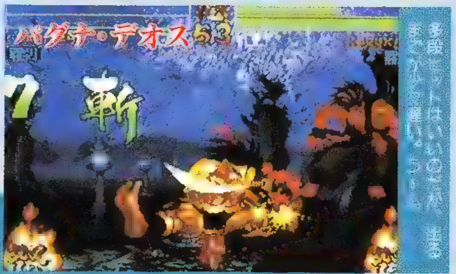
羅刹

必殺技特性

羅刹の技では、ドクロを乱射するムーラ・ムーラがハデ。跳び込み防止の意味も含め、上段中心に牽制として使おう。
庵もビックリのガブル・ガブルは、リーチの長いコマンド投げだが、つかむまでの時間が長い。弱斬りで固めている最中や、14連斬にキャンセルをかければイケるかも!?









■技コマンド表

●必殺技

- ガブル・ガブル ↓↘→＋C
- ムーラ・ムーラ【上／下】 ↓↘→＋AorB（※①）
- パグナ・デオス ←↓↙＋斬る

●特殊技

—

●空中投げ

—

●武器飛ばし

- アハウ・ティウワカン ←→↘↓＋AB

（※①）連続入力可能

※㊣は武器あり時のみ使用可能です。



ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

超強力&変な連続技大特集!! 恒例のお得情報もあるよ!

SNK	格闘アクション	362M
MVS 発売中 118,000円	カセット 発売中 32,000円	CD 発売中 8,800円

今なお新作に負けず劣らずの人気を誇っている'96。そこで今月は、おウチで友達に決めればビックリの連続技や、場合によってはタメになるお得情報を大特集だ!!

攻略／ジェイケイ

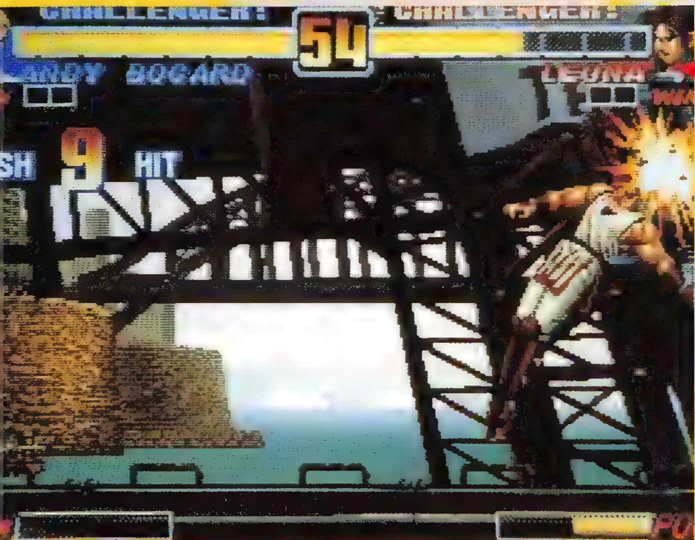
【普通?の連続技編】

●アンディ…撃壁背水掌→幻影 不知火 上顎→弱昇龍弾

撃壁背水掌で浮かせた相手に、ジャンプ直後の幻影 不知火 上顎で追い討ちしたあと、さらに弱昇龍弾で拾うという、非常にカッコイイ連続技（修羅騎士 鷹オススメ）。画面端限定だ。もちろん、ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2ヒット）などからつなぐこともできるぞ。

昇り上顎は、地上から⬇↘➡↗+キック（ボタン押しっ放し）という入力で出せる。レバー入力をできるだけ素早くおこなうのがコツだ。

昇龍弾は強の方が威力が大きいのだが、この連続技では弱しか入らない。実は、単発の強昇龍弾（少し引きつける）を当てた方がダメージが大きいのだ。まあ、見た目重視の連続技ということで勘弁。



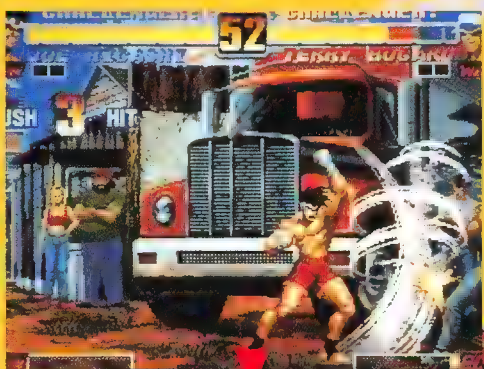


背水掌で浮かせた相手に上顎を当てたあと、弱昇龍弾で拾える。減りが大きければ文句なかったんだけど…

●ジョー…前方ジャンプ強パンチ→近距離立ち強パンチ→キャンセル弱ハリケーンアッパー→遠距離立ち弱パンチ→キャンセル弱爆烈拳（11ヒット）→強爆烈拳フィニッシュ

画面端限定の連続技。弱ハリケーンアッパーを当てたあと、遠距離立ち弱パンチがギリギリ届く間合いにならないとつながらないため、跳び込む間合いを着地後ギリギリ近距離技が出るように調節し、さらにジャンプ強パンチを低めの打点で当てる必要がある。

Aボタン連打を開始するのが早すぎると、いきなり爆烈拳が出てしまうことがある。ちゃっかり連続技になることが多いけど（こっちの方が決めやすいという話も…）。フィニッシュにつなげる段数だけ気をつけるべし。



低打点J強Pから、間を置かずに近立強Pを…



間合い調節に成功すれば、遠立弱Pが連続技になるぞ



キャンセル爆烈拳→フィニッシュで16段。難しいけど結構減ります

●キム…しゃがみ弱キック×4→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強空砂塵

要は10月号で紹介済みの連続技（'96版バリュー）なのだが、タイミングよく目押し（気合いで連射）すると、しゃがみ弱キックを4発まで増やすことができる。そんだけ。


密着から欲張ればここまで入り、体力ゲージの半分弱を奪えるのだ

●チョイ…裏回り前方ジャンプ強パンチ(3ヒット)→前方大ジャンプ強パンチ(2ヒット)→キャンセル強飛翔脚→しゃがみ弱パンチ×2→キャンセル強竜巻疾風斬

ゲージ4分の3以上の体力を奪える強力連続技。意外と決めやすく、実戦で狙うのも不可能ではない。背の高さが普通以上のキャラに入るぞ。

ジャンプ強パンチを当てたら、着地と同時に前方大ジャンプ、直後に強パンチを出そう。これが昇りで2ヒットするので、2ヒット目にキャンセルをかけて強飛翔脚だ。

飛翔脚後は相手の裏側に着地することができる。しゃがみ弱パンチにつないで（ここが難しい）、さらに連続技を叩き込むべし。


昇り強Pは大ジャンプを使うのがポイント


2発目キャンセル強飛翔脚で、踏んだあと後ろ側に着地できる


着地後、目押しで下弱Pにつなげば、斬るでヤンスまで確定だ

●チョイ…裏回り前方ジャンプ強パンチ(3ヒット)→前方ジャンプ強パンチ(1ヒット)→キャンセル強飛翔脚→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱飛翔空裂斬→方向転換(右)→方向転換(左下)→方向転換(右下)→しゃがみ弱パンチ→キャンセル強竜巻疾風斬

先程の連続技をアレンジ+αしたもの。自分は画面端に密着、相手はそこから1キャラぶんぐらい離れた場所にいる時に決まる。見出しは、最初に自分が左側にいる時のものだ。あまりにも長いので、何をして、どのようになっているかを解説しよう。

最初の裏回り強パンチで左右の位置が入れ替わり、相手の方が画面端側に。そのあとの昇り強パンチ〜強飛翔脚は通常ジャンプから1段目をキャンセルしているため、正面に落ちる。依然、相手画面端。

飛翔脚の着地後は、相手の背中近くに壁があるため、しゃがみ強パンチ→キャンセル弱飛翔空裂斬（相手方向）が連続技になる。すかさず方向転換（右）を出すと、相手は画面端側（左側）にのけぞるので、方向転換（左下）で追いかけよう。最後は方向転換（右下）で追撃し、着地で連続技につないで完成。最後の右下は省くことも可能だ。

方向転換は、前の攻撃がヒットした直後に出さないと連続技にならない。タイミングが遅れないように注意。

すべて決めれば体力満タンの相手をKOできるが、微妙な間合いや相手キャラによって、方向転換がうまく入らないこともある。一応、キムにはフルセット入るのを、チャンには右下を省いたものが入るのを確認済みなので、ヒマがあったら試してみれ。


着地しゃがみ強P→キャンセル…


裏回り強P→昇り強P→強飛翔脚、


弱飛翔空裂斬（ボタン押しっ放し）。ヒット直後に右へ方向転換すると…


相手は左側にのけ反る。左下に方向転換して追撃を加え、


さらに右下に方向転換。これでウキ〜×4がすべて連続でつながるのだ


最後は下弱P→斬るでヤンス。JKは考えから初成功まで150試合以上かかりました

※記事中のコマンド類は、キャラが右を向いている時のものです。

●香澄…超重ね当て（パワーアップ版）→弱超重ね当て（ノーマル版）→空中ふっ飛ばし攻撃

画面端で超重ね当てが2発入るのは10月号で紹介した通りなのだが、間合いが近ければ（近すぎはダメ）、さらに昇り空中ふっ飛ばし攻撃で追い討ちできることが、あとになって判明した。超重ね当てのヒット数は減るが（2発合わせて7～9ヒット）、合計ダメージは増加するぞ。

追い討ちをジャンプ強キックにして、相手が着地したところに竜巻槍打といった連係が決まれば、体力満たんの相手をKOできる…って実戦でありえる状況じゃないけどね。



画面端でMAX版超重ね当てがヒットしたあと、



浮いた相手に超重ね当て（弱）が決まるんだけど



間合いが近ければ、さらに昇り空中ふっ飛ばし攻撃が入るのでした

●マチュア…前方ジャンプ弱キック→近距離立ち弱キック（1段目）→キャンセル弱デスロウ

連続技に使いにくいデスロウが、3段目まできっちり入るという素晴らしい連続技。

最初のジャンプ弱キックを低めの打点で当てて、着地後ほんの少し前に歩いてから立ち弱キックを出すのがポイント。弱キックをキャンセルするタイミングが遅れるとつながらないので注意。

近立弱Kはここまで接近して当てること





成功すれば、弱デスロウが最後までつながるぞ。イマイチ減らないけどね

●ギース…前方小ジャンプ強パンチ→前方小ジャンプ強パンチ→近距離立ち強キック（1段目）→キャンセル弱邪影拳

パワーがMAXの時は、相手を気絶させるまで延々と入り続ける中（小）ジャンプ強パンチだが、通常時でもうまく打点を調節することで、2回までつなぐことができる。

1回目はジャンプ直後には出さず、ワンテンポおいてから出すこと。そうすれば、最後の1発（4段目）が着地寸前に当たってくれるのだ。着地後すぐに小ジャンプして、直後に強パンチを出せばバッチリつながるぞ。

紅丸、ロバート、ギース、クラウザーなど、背の高めな相手に対しては、前方ジャンプ弱パンチ→キャンセル疾風拳からこの連続技をつなぐことも可能。キャンセル疾風拳を出せる範囲内で、できるだけ低い打点でジャンプ弱パンチを当てるのがポイントだ。

この時は少し間合いが遠いので、小ジャンプではなく中ジャンプを使う必要があるので注意。

タイミングを合わせれば、4発目がこのぐらい低い打点で当たるので…



小ジャンプ直後の強Pがつながる。これの4発目の打点は高くなるが…





出の早い近立強Kならつながる。キャンセル弱邪影拳まで確定だ

【MAX時はジャンプ攻撃で】

パワーゲージがMAXの時にジャンプ攻撃（空中ふっ飛ばし攻撃以外）をヒットさせると、相手をいつもより長い時間のけ反らせることができる。これを利用（悪用）すると、なかなか楽しげな連続技が可能になるのだ。

●キム…前方ジャンプ強パンチ→前方中ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（1段目）→キャンセル強半月斬

小さいキャラ以外に入る、気絶連続技。最初のジャンプ強パンチは普通に（適度に引きつけて）当てればいい。中（大）ジャンプから出すのがベストだ。

次の中ジャンプ強キックはジャンプ直後に出せばOK。ただし、ユリなどの小さめなキャラには、少しダッシュしてから出す必要がある。

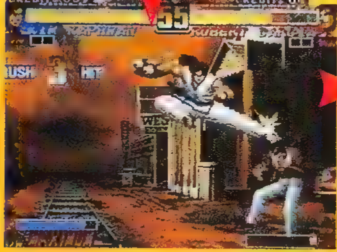
立ち強パンチは、着地後ほんの少し前に歩いてから出すこと。キャンセルで強半月斬を出せれば完成だ。

そのほか、大門、チャン、ビッグ、クラウザーといったデカキャラに対しては、中ジャンプ強キック→中ジャンプ強キック→中ジャンプ強キックという気絶連続技も可能。パッと見ると同じ技が3回当たるので、永久連続技？と思うかもしれないが、実は打点を調節してつなげているだけで、永久ではない。

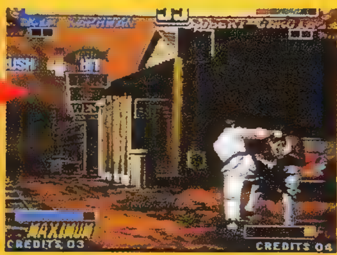
最初は頂点辺りで出し、2段目が着地寸前に当たるようにする。次はジャンプしたあとワンテンポおいてから、最後はジャンプ直後に出せばOK。あっという間に気絶させることができるぞ。つなぎが早ければ、2回目で気絶することもあるのだ。

前方ジャンプ強Kは2段技。ジャンプ強Pから昇りで当てると





下りで2発目が連続ヒットしてくれる



着地後前進して近立強P→強半月斬で締め

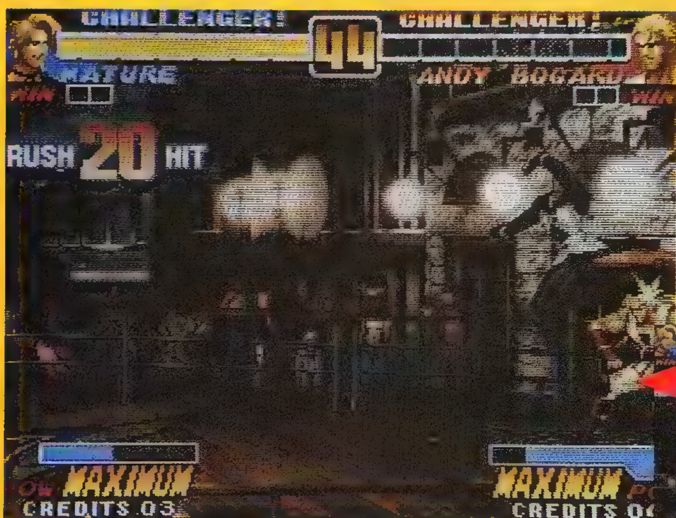
●マチュア…前方中ジャンプ弱キック→前方中ジャンプ弱キック…

相手をKOするまで入り続けてしまう連続技。画面端なら小ジャンプからでもOKだ。

やっていることはかな〜り単純で、ジャンプ直後に弱キックを出す、これを繰り返しているだけ。背の高さが普通かやや小さめのキャラ（京、庵、アテナ、香澄ほか多数）の立ち状態か、背の高いキャラ（チャン、クラウザーなど）のしゃがみ状態に入るぞ。

後者のキャラは、昇り弱キックでしゃがみガードをくずしてから持っていくことが可能。MAXになったマチュアの前で、デカキャラがしゃがむことは許されないのだ。

ちなみに、高さが低くて下りの2段目が当たらない場合でも、ジャンプしたあと一瞬遅らせて弱キックを出すことで、決めれる相手もいる（しゃがんだビッグや大門など）。



下りで2発目がヒット。これを延々と繰り返せば、気絶することもなくKOだ

ジャンプ直後に弱Kを当てると…



●ビッグ…前方中ジャンプ強パンチ→前方中ジャンプ強パンチ→立ち弱パンチ→キャンセル強カリフォルニアロマンス

これは、前述したキムの連続技（中ジャンプ強キック×3）と同じように、ジャンプ攻撃の打点を調節するタイプの気絶を狙える連続技だ。

最初のジャンプ強パンチをジャンプの頂点辺りで出し、2段目が着地寸前に当たるようにする。そうすれば、ジャンプ直後の強パンチがつながるというわけだ。2回目の2段目は高い打点で当たってしまうので、着地後につながるのは出の早い立ち弱パンチぐらいだが、キャンセルで強カリフォルニアロマンスがつながるので充分。すべて決まれば相手は気絶するぞ。

2回目の2段目がポイントで、背の低い相手には当たらず、高い相手には高すぎる打点で当たってしまう。どちらの場合も決めることは不可能。



最初から中ジャンプを使い、少し引きつけて強Pを当てたあと…



着地直後に中ジャンプ昇り強P。MAX時なら連続技になるぞ



さらに、ギリギリ立ち弱Pがつながる。強カリフォルニアまで決めよう

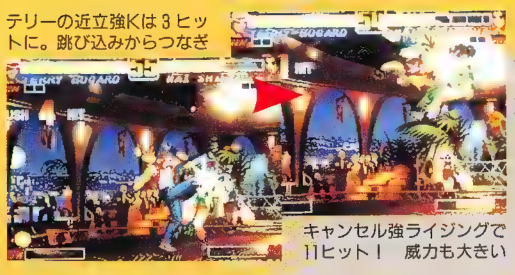
【キャンセル超必殺技で…】

10月号のシステム部分で紹介したテクニック「超必殺技を出せない状態で、通常技→キャンセル超必殺技と入力すると、一部の通常技が多段ヒットするようになる」を利用した連続技を紹介しよう。

●テリー…前方ジャンプ強キック→近距離立ち強キック（3ヒット）→キャンセル強ライジングタックル

最大3ヒットする近距離立ち強キックは、2、3段目ともにキャンセル可能で、3段目から強ライジングタックルにつなぐことができる。

コツは、近距離立ち強キックが2回ヒットするまでは、パワーゲイザーのパンチボタンを押しっ放しにしておくことだ。ちなみに、パワーゲイザーは↓←→+パンチというコマンドで出すことができる。この連続技を狙うときは、→↘↓↙←→+パンチと入力するとやりやすいだろう。



テリーの近立強Kは3ヒットに。跳び込みからつなぎ

キャンセル強ライジングで11ヒット！　威力も大きい

●リョウ…前方ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（3ヒット）→キャンセル強猛虎雷神剛→虎咆

気絶連続技。ジャンプ中にレバーを→に入れておき、そのまま強パンチを出したあと、キャンセル←↙↓↘→+パンチと入力すればOK（覇王翔吼拳コマンド）。パンチボタンは、2段目がヒットするまで押しっ放しにすること。

相手の気絶耐久値が高かったり、つなぎが遅いと気絶しないこともあるが、最初を気絶値の高い垂直ジャンプ強キックにすればほぼ確実だ。

この連続技のアレンジ版で、ジャンプ弱パンチ→近距離立ち弱キック（3ヒット）→極限流連舞拳→挑発→しゃがみ強パンチという画面端限定の連続技もある。チョップ～足の裏3段～挑発を挟んで追い討ちという、相手をおちょくるのに最適な連続技だ。

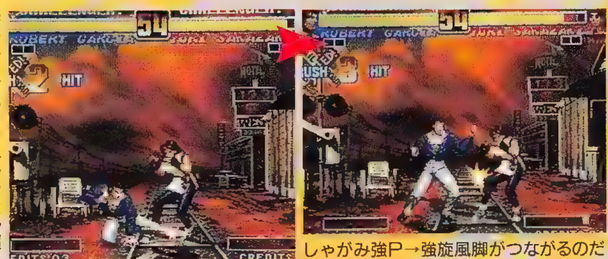


おらおらっ！　足の裏なめんかい〜！

●ロバート…しゃがみ弱キック（2ヒット）→しゃがみ強パンチ→キャンセル強飛燕旋風脚

キャンセル超必殺技で多段ヒットにすると、2ヒット目以降は「通常より技の終り際に近い部分」が当たることになるので、普段つながらない技がつながることもあるのだ。

龍虎外伝でモーションキャプチャーのお世話になったせいか、キャンセル超必殺技で多段ヒットになる技が多いロバートは、密着から見出しの組み合わせの技がつながってくれる。キャンセル連舞脚…といきたいが、間合いが離れるのでダメ。旋風脚が安定だ。



密着から下弱K→キャンセル超必殺技で2ヒットさせたあと…

しゃがみ強P→強旋風脚がつながるのだ

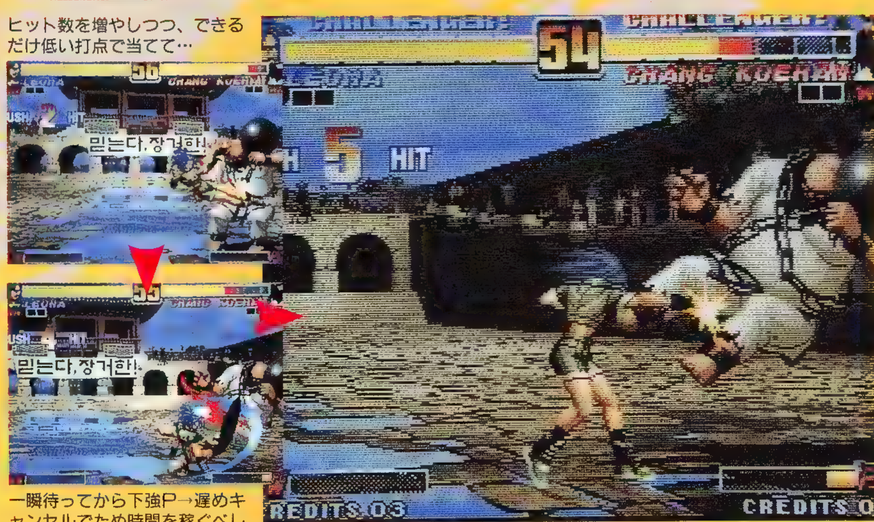
●レオナ…前方ジャンプ強キック（2ヒット）→しゃがみ強パンチ→キャンセル弱グランドセイバー→遠距離立ち強パンチ

気絶連続技。前ジャンプ強キックを低めの打点で当てるなどして、つなぎを早くおこなえば、相手がチャン（気絶耐久値ナンバー1）であっても気絶させることができる。

やり方の一例を紹介しよう。まず、↓↘→↘↓↙←+D～一瞬遅らせてC（A）で、ジャンプ強キック2段は完成する。この時、Cを押した直後にレバーを↙に入れてため始めれば、しゃがみ強パンチを当てた頃にはためが完成するはず。グランドセイバーさえ出せれば、あとはCボタンを連打すればOKだ。

最初のレバー入力を素早くおこなうことと（入力開始からボタンを押すまでに時間がかかると失格）、しゃがみ強パンチを遅めのタイミングでキャンセルするのがコツだ。

ちなみに、弱グランドセイバーをヒットさせたあと、画面中央でも昇り空中ふっ飛ばし攻撃が入る。中（大）ジャンプを使うのがポイント…えっ、知ってた？



ヒット数を増やしつつ、できるだけ低い打点で当てて…

一瞬待ってから下強P→遅めキャンセルでため時間を稼ぐべし

最後はCボタン連打が簡単だが、昇りふっ飛ばしを使った方がカッコイイかも

●舞…前方ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ（2ヒット）→キャンセル強必殺忍蜂

気絶させることはできないが、威力が大きくて難易度もそれ程高くない。マスターする価値はあると思う。

立ち強パンチを出す前にレバーを↓に入れておき、ニュートラルに戻すと同時に立ち強パンチを出したあと、キャンセルで←↙↓↘→+Dと入力すればOK。最後のDボタンを押しっ放しにすれば、必殺忍蜂まで自動で出てくれる。

ポイントは、立ち強パンチを出す寸前まで↓に入れておくことと、←↙↓↘→+Dの入力を早く始め過ぎないこと。特に後者は重要。まあ、気にしなくても結構出るけどね。

ちなみに、舞は近距離立ち弱パンチも2ヒットになる。しゃがみ弱キック→近距離立ち弱パンチ（2ヒット）→キャンセル強龍炎舞（弱必殺忍蜂）といった連続技も可能。

このほか、香澄なら前方ジャンプ強パンチ→近距離立ち強キック（2ヒット）→キャンセル竜巻槍打→空中ふっ飛ばし攻撃、ギースなら前方ジャンプ強パンチ（最大4ヒット）→しゃがみ強パンチ（2ヒット）→キャンセル弱邪影拳といった連続技が可能。

前者は↓↘→+D、↓↘→+C、→↘↓↙←+Cと素早く入力。後者はジャンプ強パンチヒット中にレイジングストームのコマンドを入力しつつ、着地後に↘～C押しっ放し（レバーとボタンが同時ではダメ）、→↘↓↙←+Aと入力すると出しやすいだろう。

【空中連続技編】

吹き飛んでいく相手に追い討ちが入る技は'96でも健在。今回は落ちてくる途中までしか食らい判定がないものが多いため、続けて何回も追い討ちするのは無理（庵の葵花は例外）だが、単発での追い討ちなら結構入るのだ。

今までに本誌で紹介したものとしては、画面中央では、ジョーのタイガーキック（相討ち）→黄金のカカトor空中ふっ飛ばし攻撃。香澄の白山桃（相討ち）→超重ね当て。

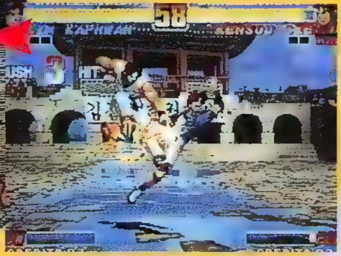
画面端では、京の荒咬み→九傷→七十五式改→空中ふっ飛ばし攻撃。庵の葵花（2発目まで）×α。アテナの弱フェニックスアロー（低空でヒット）→シャイニングクリスタルビットがあるが、まだまだあるので紹介しよう。

●飛翔脚→強空砂塵or空中ふっ飛ばし攻撃

空中の相手に飛翔脚がヒットしたあとは、吹き飛んでいく相手に追い討ちが入る。実戦でも充分狙っていけるぞ。

追い討ちに使う技だが、威力は強空砂塵の方が少し大きい。ただし、間合いが遠いと入らないので、実戦では簡単で入りやすい前方（大）ジャンプ昇り空中ふっ飛ばし攻撃の方を狙っていくといい。



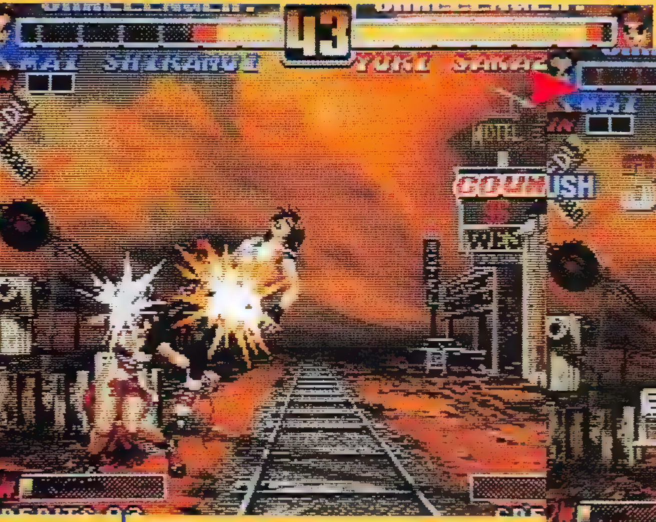


実戦でもありえる状況。跳ぼうとした相手に飛翔脚がヒット

見逃さずに強空砂塵などで追い討ちしてやろう

●飛翔龍炎陣（相討ち）→弱超必殺忍蜂

対空に飛翔龍炎陣を使って相討ちになったあとにも、追い討ちを入れることができる。ただし、超必殺忍蜂が入るのは体力4分の1以下でパワーゲージがたまっていない時だけ。パワーMAX時&体力が多い時に入るのは、ダッシュからの遠距離立ち弱パンチぐらいしかないので注意。





そのあと弱の超必殺忍蜂を決めることが可能。条件は厳しいけどね

引きつけが甘いと相討ちになってしまうが…

●強ユリちょう回し蹴り→弱ユリちょう回し蹴り

相手の真上に落ちるような感じで、強ユリちょう回し蹴りの下り部分をヒットさせると、浮いた相手に弱ユリちょう回し蹴りや弱ユリちょうアッパー、強百烈びんたなどで追い討ちができる。それだけ。





まずは相手の真上を狙って強ちょう回し蹴りの下り部分を当てるべし

さすれば、浮いた相手に追い討ちできる。ただそんだけ。使えないよ

【飛び道具を追いかけて走れ】

少し特殊な連続技を。まず、相手にダッシュが素早いキャラを選んで画面端からダッシュしてもらい、そこを前転でくぐる。もしくは、自分を画面端に置き、素早いキャラにバックダッシュ（11月号を参照のこと）してもらう。

すると、自分は画面端で、相手は逃げるようにダッシュしている、という状況ができあがるはず。相手にはそのままダッシュし続けてもらおう。

そのあと弱の飛び道具を撃ち、すかさずダッシュで追いかけてみよう。反対側の端に辿りつく頃には、飛び道具と仲良しになっているはず。ほぼ同時に攻撃できるのだ。これを利用すると、以下のような連続技が可能になるぞ。

このあとすぐにダッシュし続ければ…



飛び道具とお友達に。一緒に攻撃しよう

●弱ブリッツボール・下段→弱カイザーウェイブ

ブリッツボールを素敵な皇帝ダッシュで追いかけ、間合いが写真ぐらいになったらカイザーウェイブ発射。これが2ヒットになるのだ。

また、前方大ジャンプ強キック→弱ブリッツボール・下段→しゃがみ強パンチ→キャンセルカイザーキック、という連続技を決めることも可能。

このあたりまでダッシュしてから撃てば…



パピッと2ヒット。実はダメージも大きい

●前方大ジャンプ強キック→弱花蝶扇→しゃがみ強パンチ→キャンセル強超必殺忍蜂（パワーアップ版）

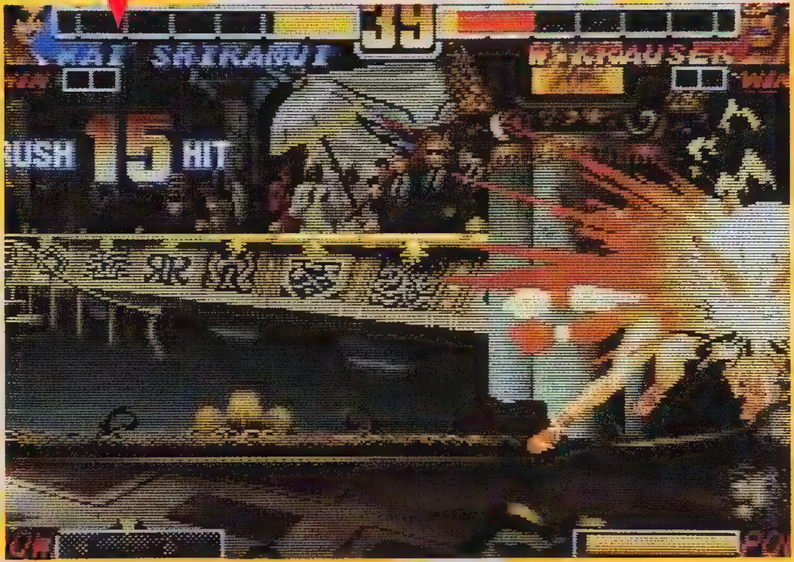
なんと、体力満たんの相手をKOできてしまう連続技。

花蝶扇を追いかけたあと、着地でギリギリ密着できるようにジャンプ（大ジャンプになる）して強キックを出すと、弱花蝶扇より前に当てることができる。

通常、パワーMAX時に攻撃を当てると間合いが離れてしまうのだが、直後に花蝶扇が当たるせいか、ほとんど間合いが離れないで済む。その場からしゃがみ強パンチ→強超必殺忍蜂と出せば、メリメリっとヒットしてKOなのだ。

打点は高くて大丈夫だが、できるだけ近い間合いで当てること





MAX版（強）につなげば、メリメリヒットして即死ナリ

●しゃがみ強パンチ→弱百八式・闇払い→禁千弐百拾壱式・八稚女

見出しでは解りにくいが、闇払いより先にしゃがみ強パンチを当てて、キャンセルで八稚女を出すと、あとから飛んできた闇払いを食らってのけ反っている相手に八稚女がヒットするというものだ。攻撃判定が出るまでが若干遅いMAX版でもつながる。

ポイントはしゃがみ強パンチを近い間合いで当てること。あせって遠くで当ててしまうと、八稚女が出てから当たるまでに時間がかかるため、つながらなくなってしまうのだ。



下強P→キャンセル八稚女が連続技に。闇払いのおかげです

【とにかくヒット数荒稼ぎ編】

とにかくヒット数（表示）を稼ぎたい、というRUSH数マニアのあなたへ贈る、インチキ（?）情報紹介コーナーで〜す。

●九百拾式・鵺摘み→九百拾式・鵺摘み…秘奥義 裏百八式 大蛇薙（パワーMAX版）

10月号P28の右上に掲載した写真の正体がこれ。一応、キャラクターブックにやり方を掲載したんだけど、質問が多いので載せてみました。

まず、足元の食らい判定が消える技（京なら遠距離立ち強キック。キングのふっ飛ばし攻撃でも可）を、九百拾式・鵺摘みで受け止める。すると、そのあとの反撃が空振りしてしまうのだが、なぜかヒット数が1増えるのだ（最初の1回は表示されないけど）。

このヒット数は、鵺摘みを出した側が攻撃を当てるまで持続するので、鵺摘み→反撃空振りを繰り返すと、1ずつ増やすことができる。

また、至近距離でMAX大蛇薙（強。ボタン押しっ放し）を出すと同時に、相手に前転で裏に回ってもらうと、待機中の炎がメリメリヒットする（最大16ヒット）。タイム進行を遅く設定して、先程のヒット数稼ぎをひたすら繰り返したあと、タイムオーバー寸前でMAX大蛇薙の裏側を当てれば、軽く50ヒットを越すことができるというわけだ。

ちなみに、鵺摘みで受け止められた通常技がキャンセルのかかるものなら、キャンセル必殺技を出すことができる。画面が一瞬止まるので、いつもより遅めのタイミングで入力する必要があるけどね。



鵺摘みで受け止めることはできるものの…



反撃は当たらない。そしてヒット数だけ増えていく…



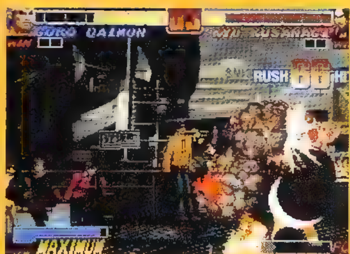
新戦法（?）発覚。大門の下弱Pを鵺摘みで受け止めて…



キャンセル弱超受け身で反撃を回避するのだ

必殺技を鵺摘みの反撃で潰されることも多いが、中には反撃を回避しつつ攻撃できるものもある（ケンスウのしゃがみ強キック先端→キャンセル超球弾など）。この時もやはりヒット数が増える…

というわけで、真・ヒット数稼ぎ法が発覚。京vs大門で、大門のしゃがみ弱パンチを鵺摘みで取る→キャンセル弱超受け身で反撃を回避。これをリズムよく繰り返すというものだ。2人の息が合っていれば、70ヒット程度まで稼げるぞ（要MAX大蛇薙）。



寝る寸前のJK&ゆーちだとこんなもの。70〜75はいけるはず

●飛燕鳳凰脚→飛燕鳳凰脚→飛燕鳳凰脚…

これまたインチキ（?）連続技。相手は大門かリョウで、ユリの体力を4分の1以下にしたあと、ダッシュし続けてもらう。そこを前転で反対側に抜けて、画面端に向かってダッシュしている相手に後ろから飛燕鳳凰脚（ノーマル版）を食らわせてみよう。途中の蹴りが2（大門）、3（リョウ）発しか当たらないうえ、フィニッシュも空振りしてしまうのだ。

そのあと、相手は食らいポーズのまま固まってしまい、そこに一方的に攻撃することができる。この時のヒット数は、なぜか最初の飛燕鳳凰脚のヒット数に上乗せされるので、固まった相手を画面端まで押し、再び後ろから飛燕鳳凰脚…を繰り返せば、少しずつだがヒット数を増やすことができる。

リョウ相手にこれを繰り返したあと、タイムオーバー寸前に飛燕鳳凰脚（パワーアップ版）を決めれば、楽に70ヒットを越すことができるぞ。

書き忘れたけど、この連続技（?）は、ユリが2Pの時（左向きではなく、2Pコントローラーということ）しかできないので注意。



地道な作業を繰り返せば、このぐらいのヒット数に辿り着けるはず

【気絶してても容赦なく…】

●ジャンプ強キック→近距離立ち強パンチ→キャンセル百拾四式・荒咬み→百弐拾八式・九傷→弱七拾五式 改→しゃがみ強パンチ→キャンセル百拾四式・荒咬み→百弐拾七式・八錆→外式・砌穿ち

八錆でダウンさせた相手に追い討ちする外式・砌穿ちは、気絶してダウンした相手にも当てることができる。というわけで、このような連続技を決めることもできるのだ。

相手が高く浮き過ぎないように、七拾五式 改の2発目を早めに出したあと、しゃがみ強パンチを根元で当てる。ここで相手は気絶するのだが、さらにキャンセル荒咬み→八錆→砌穿ちまで出すと、バッチリ追い討ちできるのだ（荒咬みと八錆は空振り）。しかも、起き上がった相手は気絶したまま。お得だ。

また、画面端で荒咬み→九傷で浮かせたところに荒咬みで追い討ちして、そのまま八錆→砌穿ちと出すと、やはりダウン中の相手に砌穿ちをヒットさせることができる。この場合は、ダウン回避をされると空振りしてしまうけど。起き上がっても気絶してます。砌穿ち1発分お得なのです


連続技最後のしゃがみ強Pで気絶させて…

キャンセル荒咬み→九傷→砌穿ちで追撃




●気絶させる→切り株返し

大門の切り株返しも、ダウンしている相手への追い討ちとして使うことができる。やはり、気絶してダウンした相手にもヒットするのだ。

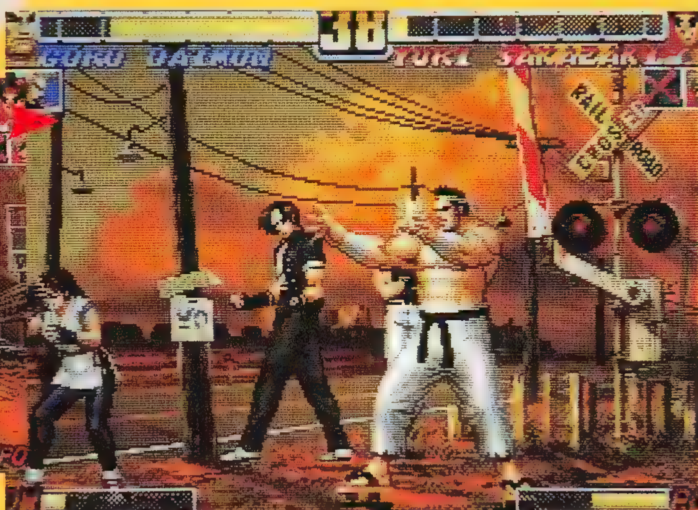
京と違って、1回で気絶させることのできる連続技がないので少々決めにくいが、CPUが相手なら、11月号の対CPU攻略で掲載した、空中ふっ飛ばしパターンや頭突きパターンで気絶させたあとに狙うことができるぞ。

ちなみに、気絶耐久値をギリギリでオーバーして気絶した相手に切り株返しを決めると、切り株返しのモーション中に気絶値が回復してしまうらしく、起き上がったあと平気な顔をして立ちあがることがある。まあ、相手は気絶する1歩手前の状態に戻るだけなので、攻撃すればすぐに気絶するんだけどね。

CPU相手なら狙いやすい。対空頭突きで気絶させ…



少しダッシュしてから切り株返しで、転んだ相手をブン投げる


やはり気絶したまま。気絶→連続技で勝ちなので意味はないけどね

【'96版怪現象小特集編】

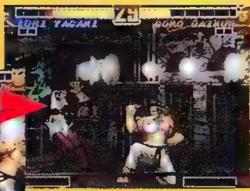
地震と月

京（庵）の弐百拾弐式・琴月 陽（陰）と、大門の地雷震を相打ちにすると、なぜか両者ともダウンしないで、そのあと大門の攻撃が当たらなくなってしまう（投げ技だけは決まる）。さらに、大門に闇払いと大蛇薙以外の攻撃を当てると、なぜか攻撃した側がすっ転んでしまうのだ。この状態は、どちらかが投げを決めるか、大門に攻撃を当ててすっ転ぶまで持続する。

庵VS大門でこの現象を試したい場合は、画面の端と端より1キャラ弱ぐらい近い間合いから、技を同時に出せばバッチリ相討ちになってくれる。



相討ちのタイミングは結構シビア。根気よく続けるべし



成功すれば、攻撃側が勝手に転ぶという怪現象が…

真・サイキックテレポート

11月号のお得情報で紹介した、シャイニングクリスタルビット（以降、SCBと表記）を出したまま動ける技（?）の補足。この状態は、さらにSCBを出すことで維持できる。2組のビットを重ねて出しているときは動けないが、先に出したビットが消えしだい、動けるようになるぞ。

さらに、新たな技（?）が発見されたので紹介しよう。

ビットを出したまま動ける状態で、SCBを出さずにしばらく待ち、ビットが画面から消える直前にサイキックテレポート（強がいい）を出そう。なんと、アテナが消えてしまうのだ。こうなると、両者とも攻撃が当たらなくなるので、タイムオーバーを待つだけとなる。アテナ側の体力が勝っているなら（よくある状況ではないが）、隠居としゃれ込むのもいいかも。



ビットがはじけて消える直前に強テレポートを出すと…



分身とともに本体も消滅。一応、操作することは可能

しゃがみガード不能サイコボール

画面の端と端に離れて（端に追い詰める必要はない）弱サイコボールを撃ったあと、すぐにサイキックテレポートで追いかけてみよう。なぜかガードポーズが解除されてしまい、サイコボールを防ぐことができないのだ。

ただし、この現象が起こるのは相手がケンスウで、かつしゃがみガードしている時だけ。ガードポーズが後ろに引いているのが原因らしい。



一旦ガードポーズをとるのだが、なぜか解除されて食らってしまうのだ

乱舞から抜け出す!?

庵VSロバートで、八稚女と極限流連舞脚の1発目を相討ちにすると（密着から1キャラ弱程度離れた間合いで出すと成功しやすい）、ロバートがダウンするにも関わらず庵は乱舞を実行、フィニッシュ直前のポーズで停止してしまう。起き上がったロバートがそこに近づくと、いきなりフィニッシュが発動する。

これと同じことを、庵VS香澄（竜巻槍打）やリョウVSリョウ（龍虎乱舞VS極限流連舞拳）でも確認した。タイミングが激ムズだけど面白いので、自分の目で見て欲しい。





八稚女と連舞脚を、このぐらいの位置関係で相討ちにすると…

ロバートは吹き飛んでダウンするのに、庵は単独で乱舞を続行する



そのあと、フィニッシュ直前で止まってしまう。そこに近づくと…



GETされてしまう。つかみ間合いは広いので、跳び越すことは不可能

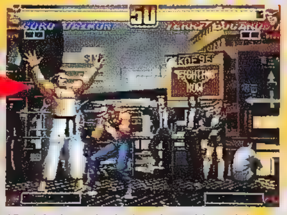
相手キャラ限定、デンジャラス無敵技

大門とクラークが装備している攻撃避けは、スキはないので一方的に食らうのは投げ技だけ。そして通常投げは投げ技はずしが可能。攻撃避けは↙or↘+BCDでも出すことができ、同じコマンドで投げ技はずしも成立する。

勘のいい人は解ると思うが、レバー↙or↘入れっ放しでBCDボタンを連射して、隙間なく攻撃避けをし続けると、投げ技はずしできないコマンド投げ以外ではダメージを受けないのだ。まあ、文明の利器（連射装置。高性能なもの）に頼らないとまず無理だけどね。ちなみに、これって怪現象とはちょっと違うかも…。



当然、打撃技には当たらないし…



投げられても直後に投げ技はずしに。全くダメージを受けないのだ

特殊技が残っている…!?

'96では、前作、前々作にあったレバー入れ技（特殊技）はすべてなくなってしまったのだが、庵の夢弾とリョウの氷柱割りのみ、残っていることが判明した。しかも、両方ともガードすることができないというオマケつきなのだ。



極限チョップ健在、と思いきや、乱舞中でした（しかも攻撃判定なし）

肝心の出し方だが、夢弾は八稚女（ノーマル版）を、氷柱割りは龍虎乱舞（パワーアップ版）を、相手にヒットさせるだけ。八稚女の7ヒット目に夢弾が、龍虎乱舞の11〜12ヒット目の間（相手にヒットしない）に氷柱割りが出せるのだ。当然、相手がガードすることはできない…、ってくだらなくってごめんなさい。副編いたみんが「どうしても載せろ！」っていうんだもん。



こちらは攻撃判定アリ。前作同様、キャンセルはかかりません（当然）

最後は御免（ゴメン）なさい

10月号P、24のふっ飛ばし攻撃の解説がバグっていたので訂正します。「下半身にヒットさせると上方向、上半身にヒットさせると横方向」が正解でした。本当にごめんなさい（平謝り）。



ネオ・ボンバーマン

ハドソン ＞ アクション ＞ 138M

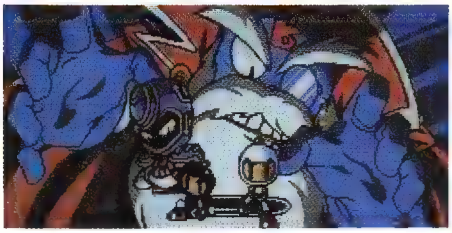
MVS	発売日未定	価格未定
カセット	—	—
CD	—	—

待ちに待ってた出番がきたぜ！ ついにネオジオに登場!!

あらゆるハードで、ぼくらを楽しませてくれたボンバーマンがネオジオに進出！　今回はかわいいキャラクターからいかしたアイテムまで、最新情報を紹介するぞ。

迫るバグラー、地獄の軍団！ 今度の敵も手強いぞ！

一番強いボンバーマンは誰か!?　その疑問に答えるべく開かれる最強トーナメント「世界ボンバーマン大会」。大会に出場し勝利を手にするため、11人のボンバーマンが闘技場に集結した。しかし、そこに突然の暗雲とともに出現したのは、悪名の高さならなんてったって宇宙一の大悪党「バグラー」の操るUFOだった！　予想外の乱入者に、抵抗することもできず連れ去られた9人の仲間たちを救うため、残された白ボンバーマンと黒ボンバーマン（通称「白ボン＆黒ボン」）は、バグラーのUFOに乗り込むのだった…。



我らを狙う黒い影！　バグラー＆アトミックボンバー

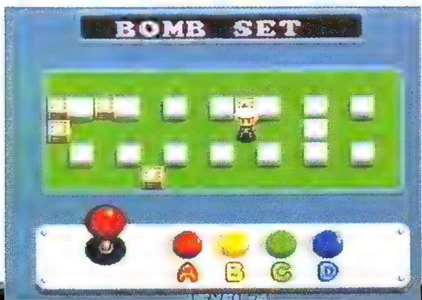
天外魔境真伝に続くハドソンのネオジオ第2弾は、ファンなら誰もが待ち望んでいたボンバーマンシリーズ、その名も「ネオ・ボンバーマン」だ。

爆弾を設置して画面上の敵をすべて倒し、出口に入れば面クリアという、極めて簡単なルールのこのゲーム。だが、簡単であるがこその奥の深さと、毎回盛り込まれる新しいアイデアやシステムが、ボンバーマンシリーズ最大の魅力だといえるだろう。

いつも通りのカンタン操作

基本操作はいつも通り単純明快。レバーで移動、Aボタンで爆弾を置くという簡単なもの。アイテムや技には他のボタンも使用する。

Aボタンは基本操作の爆弾セットと爆弾を投げるのに使う。Bボタンは注目の新システム、必殺技と乗り物の特殊能力を使う。Cボタンはリモコン爆発とキックした爆弾の停止。ボム投げやキック、リモコン爆発は、それぞれアイテムを取らなければ使えない。



これがウワサの新システム

ネオボンでは「乗り物」と「必殺技」の、ふたつの新システムが採用されている。必殺技があるなんて、いかにもネオジオらしいかも？

●乗り物

倒されてタマゴ化した敵を乗り物にすることができる。

乗り物にすると、それぞれの特殊能力を使えるだけでなく、炎に当たっても乗り物が盾となり1度だけ守ってくれる、とってもお得なシステム。

また、乗り物に乗りながらでも、タマゴを2個連れ歩くことができる。ただし、機械・生物どちらか同系列のタマゴしか連れていけない。

●必殺技

バトルモードだけにある新システム。

白黒赤青ボンの基本色以外、それぞれのボンバーマンが、ひとつずつ必殺技を持っている。

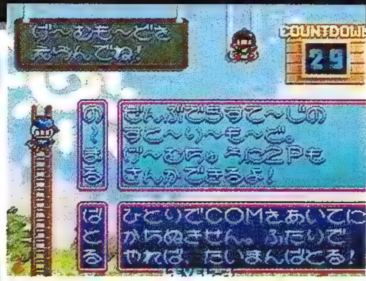
技とコマンドについては、後述のバトルモード選択キャラ表を参照して欲しい。

乗り物に乗っていれば、ボスキャラにだって楽勝!?



毎度おなじみ2つのモード

ストーリーに沿って進行する「ノーマルモード」と、乱入可能な対戦プレイの「バトルモード」の2種類のモードが選べる。



セレクト画面だってカワイイのだ

ノーマルモード

連れ去られた仲間たちを助け出しながら、バグラー軍団を片っ端から叩きのめす、勧善懲悪・気分爽快な冒険活劇、それがノーマルモードだ。全部で5つのステージから構成されている。

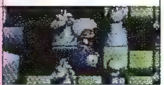
ノーマルモードでは、キャラ選択もなく、必殺技も使えない。その代わり、救い出した仲間がステージクリアまで一緒に戦ってくれるぞ。

仲間たちはそれぞれ特定のステージに、オリに入れて閉じ込められているので、爆炎でオリを破壊して救い出してあげよう。

お助けキャラとして登場するボンバーマンたちも、必殺技は使えない。しかし無敵でリモコン爆弾を持っているので、技はなくてもなかなか頼りになるぞ。



オリからは助けを求める声が！

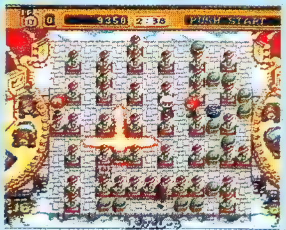
機械系乗り物			生物系乗り物		
ドギューン		ミサイル攻撃。Bで直進し、爆発	ダチョン		超高速移動
チャージ		Bでためて無敵ダッシュ	トリさん		爆弾を上に放り投げる。ランダムで画面上に落下
ヌチャ		ソフトブロックをすりぬけて移動	オンブー		乗ると足が遅くなる
リッジレザー		Bでダッシュ	タマゴン		Bで、画面上の全ソフトブロックを破壊
ガイコッツー		乗ると病気にならない。触れた相手を病気にする	パケタマ		爆弾をソフトブロックに見せる（幻覚）

お助けキャラ活用法

側でウロチョロして、意外なところに爆弾を置いていくお助けキャラ。「ジャマするだけで、全然助けてないじゃないか！」と怒ってしまう人も多いかも。

でもお助けキャラは「プレイヤーとアイテムをできるだけ壊さずに敵を倒そう」と考えている。お互いジャマし合う結果に終わったりするのは、あまりお助けキャラの近くで頑張ろうとするからだ。

ある程度距離を置いて、しばらくお助けに任せてみよう。倒しづらい敵にも勇猛果敢に突撃していってくれるのだ。



こんなに近いとすごくジャマ

バトルモード

ボンバーマンといえばこれ、という人も少なくないだろう。みなさんお待ちかね～、のバトルモードである。

ルールは単純。最後まで生き残った者が勝ちで、2本先取制だ。

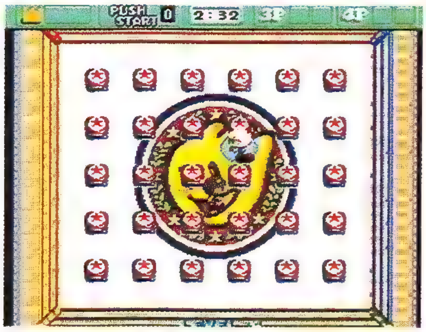
選べるキャラは12人。同キャラ対戦も可能。闘技場も、4つの対戦ステージの中から選択する。この4つの闘技場が、なかなかクセモノなのだ。

プロレスのように、ロープを四方に張り巡らされたステージや、ワープホールが点在するステージ、キックした爆弾の進行方向を変えてしまう矢印があるステージなど、さらにリングの上は無法地帯と化している。だが、うまく使えば、必殺技や乗り物よりも役に立つぞ。

さて、気になる乗り物だが、バトルモードではバグラー軍団は出てこないので、乗り物になるタマゴは、敵を倒して手に入れるのではない。

アイテムと同様、ソフトブロックの中に埋まっている。なお、タマゴの中にどの乗り物が入っているかは、乗ってみなければ分からない。

必殺技・リング・乗り物のすべてを使いこなせれば、バトルモードの覇者となる日も遠くないぞ。



白いマットのジャングルに、今日も炎が吹き荒れる

シンプルな対戦を楽しみたいキミに

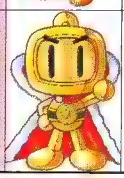
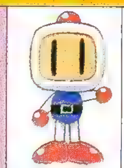
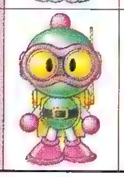
「自分は元祖ボンバーマンがいい！ 必殺技も特殊なステージもいらない!!」という、硬派なキミもご安心。

ステージは元祖ボンバーマンのイメージにかなり近いので、白黒赤青の基本色のボンバーマンを使えば、元祖の対戦の雰囲気が楽しめる。

しかし、乗り物システムはステージにもちゃんとある。乗り物もいやだという超硬派は、タマゴのうちに燃やしてしまおう。


お好みで元祖もネオも楽しめちゃう

バトルモード 選択キャラ&必殺技

キャラ		必殺技
アトミックボンバー		一定時間無敵になる。↓+B
小鉄		画面内のどこかにランダムワープ。↑+B
ラバーボンバー		スライムに変身しブロック通過。↓+B
ハヤテボンバー		ニセ爆弾を置ける。AB
ゴールデンボンバー		Bで任意方向にダッシュ
ボンバーマン		白黒赤青ともに必殺技はない
ハニーちゃん		しかけた爆弾をランダムに高速移動させる。↑+B
キャットボンバー		無敵ダッシュ。↓+B
フェイクボンバー		ブロックに変身。↓+B

アイテムを知れば百戦危うからず？

ボンバーマンというゲームにおいて、アイテムがいかに重要であるかは、プレイした人なら誰でも痛感していることだろう。プレイヤーの技量以上に、アイテム運が生死を、そして勝負を分けることが決して少なくない。

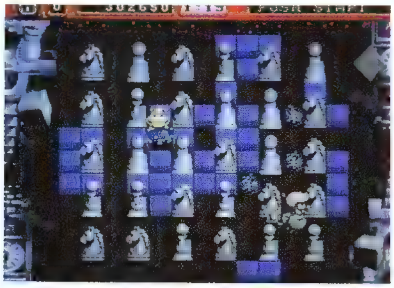
アイテムを知っておくことは、自分のキャラを知っておくことと同じくらい重要といっても過言ではない。

ボムアップ

いくつでも取ることができるが、爆弾の最大設置数は5個。それ以上は取っても増えない。

ファイヤー

いくつでも取ることができるが、最大火力は4ブロック分。それ以上は取っても増えない。



すごく便利。戦況をよくするのも悪くするのもリモコン次第!?

リモコン

設置した爆弾を、Cボタンで爆発させることができる。Cボタンを押さなければ、爆弾は爆発しない（もちろん誘爆はする）。

Cボタン一回で一個爆発。設置した順番に爆発する。

ボム通過

設置された爆弾の上を通過することができる。ただし、炎に対して無敵になるわけではないので注意。

ソフトブロック通過

ソフトブロックの上を通過することができる。かなり便利だが、通過中の壁が炎で破壊されるとミスになる。

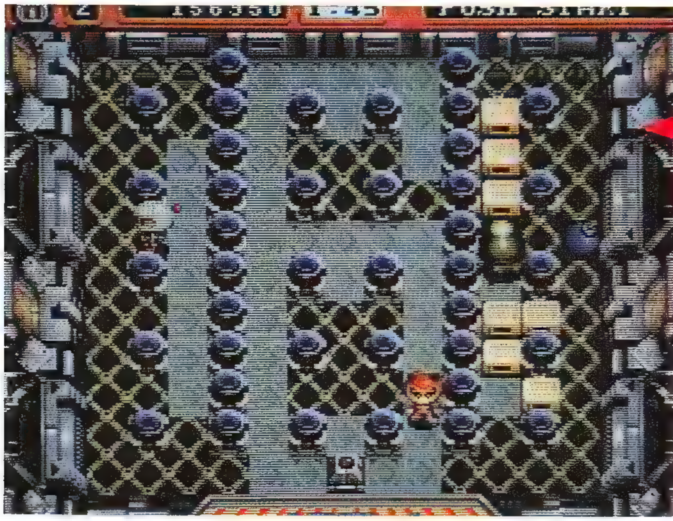
ボムキック

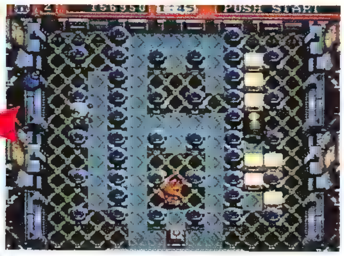
体当たりした爆弾を、直線上に蹴ることができる。蹴られた爆弾は、障害物に当たるまで直進する。

パワーグローブ

設置した爆弾を持ち上げ、投げることができる。Aボタンで持ち上げ、再度Aボタンで投げる。

画面端に投げつけられた爆弾は、画面外に飛び出し、反対側から画面内に飛び込んで左の壁に向かって投げると…





場外を通って右側にワープ！　敵だけでなく味方もビックリしちゃうぞ

くる。

ノーマルモードのボス戦や、バトルモードで相手の意表をつくなど、なかなか使い勝手のいいアイテム。

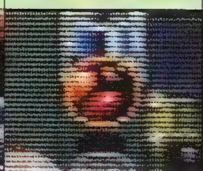
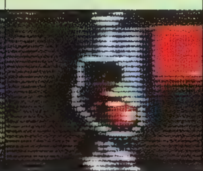
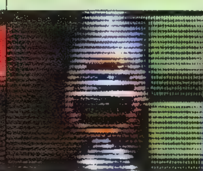
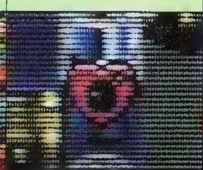
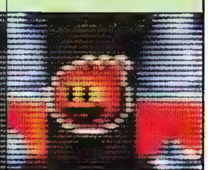
貫通爆弾

爆弾の炎が、ハードブロックや側面の壁以外のすべてを貫通するようになる。ハッキリいって、自分にとってもかなり危険なアイテム。慣れというのは怖いもので、壁があると安心してしまうからだ。

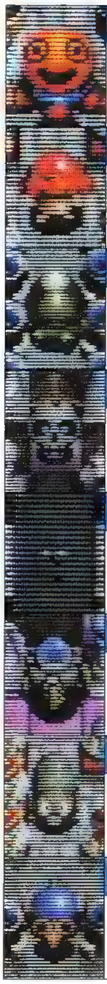
2人同時協力プレイの時は、このアイテムを取ったことはすぐに申告した方がいいだろう。不和の元になるぞ。

ちなみに、一度にリモコンと貫通爆弾の両方を所持することはできない。あとから取った方が優先される。

アイテム一覧表

防火服	貫通爆弾	ボムキック	ボム通過	金のファイヤー	ボムアップ
					
点滅する間、炎に対し無敵	爆炎がソフトブロックを貫通するようになる	爆弾をキックできる	設置爆弾を通過できる	火力が最大レベルまで増加	爆弾設置数が1個増加
ハート	タイム増加	パワーグローブ	ソフトブロック通過	リモコン	ファイヤー
					
1度だけミスを無効に	残り時間が30秒増加する	設置した爆弾を投げられる	ソフトブロックを通過できる	設置した爆弾をCで爆破	火力が1ブロック増加

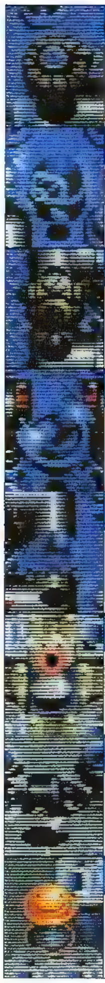
バグラー軍団怪人名鑑



名前	耐久力	点数	特殊能力
プッチー	1	200	
キノコ	1	100	
リッチレザー	1	400	プレイヤーを見るとダッシュ
ドクロプター	1	400	ソフトブロック通過
ブンチョ	1	100	
クモッス	1	400	ソフトブロック通過
ウネウネ	1	200	ソフトブロックを壊して進む
ダチョン	1	400	超高速移動



名前	耐久力	点数	特殊能力
トリさん	1	200	設置爆弾を放り上げる
オンプー	1	100	
ウーポー	1	400	ソフトブロックを作り出す
パクチャ	1	400	設置爆弾を食べてしまう
ペパーマン	2	800	
アー	3	800	爆炎に当たると炎を吐く
パケタマ	2	400	爆弾をブロックに見せる
チャージ	1	400	3秒チャージ後、ダッシュ



名前	耐久力	点数	特殊能力
ヌチャ	1	200	ソフトブロック通過
プキュー	1	200	
バルキン	2	400	プレイヤーを見るとダッシュ
ウギョ	1	200	
アンモ	1	200	
カガクシャ	2	800	倒すと他の敵の能力が封印
ドギューン	1	800	ソフトブロックを壊して進む
スプリンガー	3	800	



名前	耐久力	点数	特殊能力
コイン（大）	1	1600	倒すとコイン（小）に分裂
コイン（小）	1	200	
ヨロリン	3	800	
アンコー	1	400	
タコラ	1	200	ソフトブロック通過
ニセボンバー	1	800	色によってレベルが別れる
戦闘員	3	800	爆炎に当たるとダッシュ
ガイコッツー	1	0	

見た目はコミカルでも攻撃はハードな敵キャラ

コミカルで魅力的な敵キャラは、ボンバーマンシリーズの楽しみのひとつといえるだろう。敵キャラのデザインやおかしな行動に目を奪われているうちにやられてしまった、なんて人も多いんじゃないだろうか。

今回も期待を裏切ることなく、今までの敵に負けないくらいカワイイやつらがそろっている。だが、外見のプリティさだけで生き残れるほど、悪の世界は甘くはない。

そう、どんなに見た目がカワイクたって、バグラー軍団は強大な悪の組織。気を抜いてはいられないのだ。

敵は「怪人（生物系）」と「ロボット（機械系）」に分けられる。ただウロチョロしているだけ、なんてのもいるが、とんでもない特殊能力を持っている敵も大勢いるので、決して油断はできない。

高速移動や壁抜けなんかができたって下っぱ止まり。炎を吐き返したり、ザコに指令を出しているような芸達者がゾロゾロ出てくる。

腕とアイテムを駆使して、愛を知らない哀しいバグラーどもに、はるかな眠りの旅を捧げてあげよう。

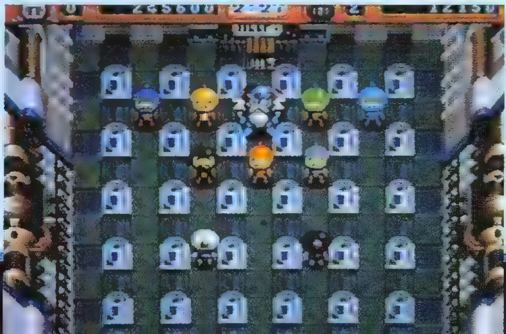
登場！7人のニセボンバー!!

戦いもクライマックスに差しかかる頃、バグラーに率いられて、色とりどりのニセボンバーが姿を現す。2人同時プレイだと、画面上には何と9人のボンバーマンが入り乱れて戦うことに。これはなかなか壮観な眺めなので、ぜひ一度見てもらいたい。

まあ、実際のところ、同士討ちで数が減っちゃうので、巻き込まれなければ、あまり怖い敵ではないんだけどね。

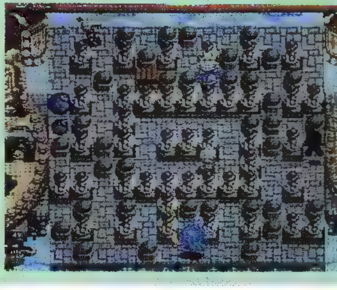
ところでこのシーン、どこかで見たことが…。バグラー軍団って、初期設定の名前は「ショッパー」だったらしいし…。

見よ、このスゴイ数!! バグラーはすぐ退散しちゃうけどね



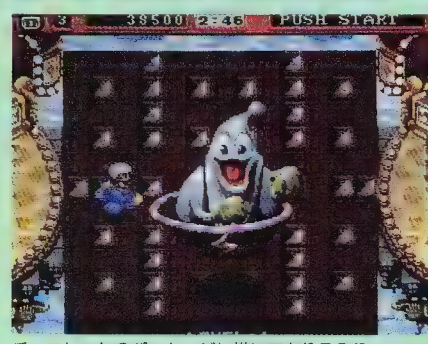
ステージ1

UFOに乗り込んだ白＆黒ボンを待ち受ける最初のステージは、空中に浮かぶ遊園地。キャンディケースのハードブロックや、左右でまわるメリーゴーラウンドなど、いかにも楽しげな雰囲気だ。
まだ敵もそれほど強くないので、この雰囲気をゆっくり楽しもう。


なんだかホノボノしたステージ

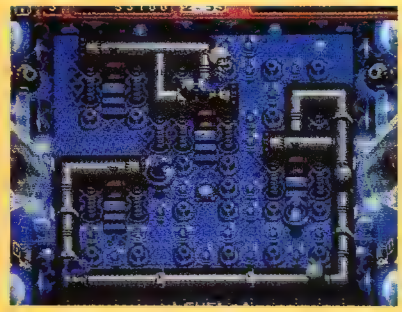
ボス1

マスコットキャラクターのようなボスキャラだ。
空中でフラフープをまわしながら移動しているが、プレイヤーが影に接触すると、地面に落下してつぶそうとしてくる。この接地した時にのみ、爆炎でダメージを与えられる。接地時間は、ダメージを食らうとだんだん短くなるので、爆炎が当てづらくなっていくぞ。
一定数ダメージを受けると、大粒の汗を飛ばし、水たまりを作る。水たまりの上では、キャラの移動速度が半分になってしまう。
この水たまりは、ソフトブロックと同様、炎で壊すことができる。


このステージにふさわしく、なんだかアメリカのお菓子のチョコレートのパッケージに描いてありそう!?

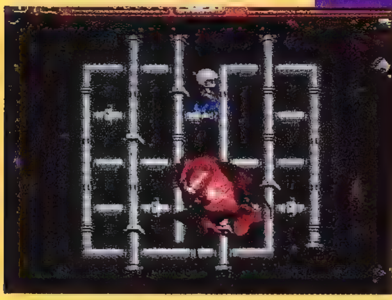
ステージ2

バグラーの卑劣なワナにはまり、UFOから落とされた白＆黒ボン。じっとりと湿った暗闇が周囲を包む…。
パイプのはりめぐらされた下水道、それがステージ2だ。
水の中では爆炎が伸びないのでは…と心配になるが、そこは我らがボンバーマン、ちゃんと水中用の爆弾を用意してくれているので安心だ。
ただし、水中とパイプ上では爆炎は届かない。境目で炎がさえぎられてしまうのだ。
また、ステージ2のソフトブロックは泡のようで、破壊すると隣り合ったブロックがどんどん壊れていくぞ。


秘密の下水道か、はたまた放課後の実験室か。脇にいる金魚たちが不気味だぞ

ボス2

ずっとステージ脇の左右の水槽の中で、白＆黒ボンの戦いを見つめていた巨大金魚、それがステージ2のボスだ。毒水から跳ね上がり、左右の池を移動する。
爆炎は水中まで届かないので、ダメージを与えられるのは陸地に上がってきた時だけだ。当たり判定があるのは影の部分のみ。

ぴちぴち跳ねながら陸上を移動


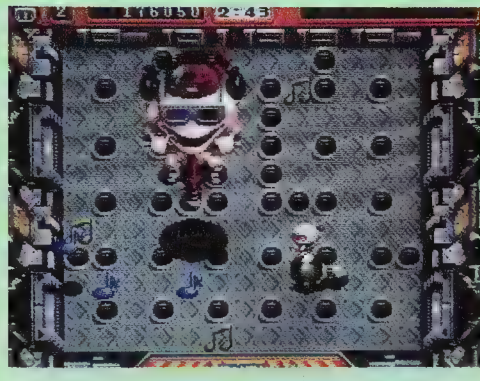
ステージ3

洗脳されていた巨大金魚たちを仲間にし、下水道の脱出に成功した白＆黒ボン。地上を、そして再びUFOを目指すには、地下1階の敵を倒さねばならない…。
ステージ3は地下倉庫が舞台だ。さすがにこの辺りまでくると、敵も一筋縄ではいかない。壁を気にせず突き進んでくる敵が多いので、まずは逃げ場を確保した方がいいだろう。


地下倉庫にも危険がいっぱい!

ボス3

巨大ボス最強の敵「ラップホッパー」がステージ3のボスだ。ウォークマンに3Dメガネ、極めつけにホッピングという、この素晴らしくファンキーな格好を見ても、なかなかタダ者ではなさそうだ。
見かけ通り、攻撃方法もファンキー。ウォークマンから音符を出してソフトブロックを作り出し、跳ねながらホッピングの足でプレイヤーをつぶそうとする。
当たり判定はホッピングの足にあり、着地中なら爆炎でダメージを与えられる。



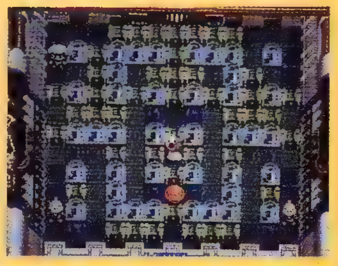
ステージ4

地下倉庫の敵を撃破し、地上への脱出を果たした。ちょうどそこには、UFOの非常用ハシゴが見えている。バグラーとの最終決戦に挑むべく、白&黒ボンはUFOへと乗り込む…。

ついにUFO内部に決戦の場を移すステージ4。壁からスパークを起こす機関部をのぞかせ、多数のバグラー親衛隊を配置した、いかにもクライマックスといった感じのステージだ。実に4人もの仲間がとらわれている。

さすがに宇宙一の悪党のUFO。中には、バグラー親衛隊の名に恥じない、今までとは一味違った手強い敵がウヨウヨしているぞ。

特にブンチョは、特殊能力を持たない代わりに、本当に小さくて見えにくい。理由も分からずに死んでいる、なんてことになっていたりするので気をつけよう。


なにやら、バグラーの絶大な科学力をにおわせるステージだぞ

ボス4

バグラー軍団最強の部下、アトミックボンバーが相手だ。すでにもう名前からして危ないが、その力は決して名前負けしていない。究極のボンバーマン、といわれるだけあって、最強の名にふさわしい能力を見せつけてくれる。

アイテムフル装備、CPUレベル最強に加え、数秒間無敵になる必殺技も使うことができる。前座に出てきた7人のニセボンバーなんか、まったく話にならない強さだ。

だが、悪の組織に身を置いていても、彼は純粋な戦士だった。「強い敵と戦いたい」という思いのために、バグラーの使う汚い手を否定して、正々堂々と戦いを挑んでくるのだ。

強く、そしてカッコいいアトミックボンバー。しかし、戦いは避けられない。敵として前に立ちはだかる以上、戦士の礼をもって、こちらも正々堂々と戦おう。


バグラーを放り出して…　自分の実力だけで白&黒ボンに挑む!!


切り札とは最後に出すもの！　バグラーだって黙っちゃいないのだ


プリティとの再会も束の間、異次元空間が白&黒ボンを待ち受ける！

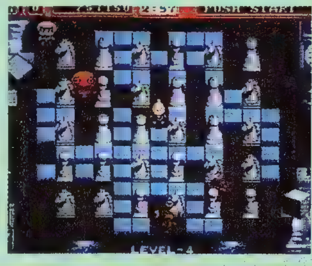
ステージ5

激しい死闘の末、アトミックボンバーを倒した白&黒ボン。とらわれた仲間の最後の1人、プリティーボンバーを助け出し、すべてが終わったかのように思われた。

しかし、傷ついたバグラーが、捨て身の反撃に出たのである。バグラー自身使用しなかった、異次元ワールドの扉を開けてしまう…。

白&黒ボンが吸い込まれた、チェス盤のような不可思議な異次元空間、それが最終面・ステージ5だ。

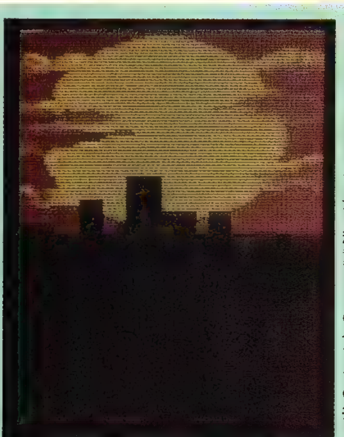
各面の強敵総出演の（まあ、あまり強くないのもまじっているが）豪勢なステージ。だが、新しい敵が出てくるわけではないので、落ち着いて対処すればそれほど難しくないはず。ただし、「イヤな敵」がそろっているのも事実なので油断は禁物だ。



ボス5

ザコ敵をすべて倒すと、異次元からの脱出と宇宙の平和をかけ、最後の敵との対決が待っている。

ラストボスは、高速で移動しながらさまざまな攻撃を繰り出すが、他のボスにはない弱みも持っており、決して倒せない敵ではない。ぜひ自らの手でその姿を、そして最期を見届けて欲しい。


君は走るか？　俺たちゃ走る！　長い戦いに終止符を打ち、平和を取り戻そう

ああボンバーマンよどこへゆく…!?

ボンバーマンとラスボスとの戦闘で壊滅的なダメージを受け、また、支えを失い崩壊をはじめるバグラーのUFO。もはやこれまでかと思われた白&黒ボンの前に現れたのは…（個人的にはアトミックであって欲しいんだけど、そうじゃないんだよね、残念ながら）。

そんなわけで、無事脱出したボンバーマンたち。すべてが終わり、夕陽の中を走る彼らはどこへゆくのか？

…ところで、「世界ボンバーマン大会」って、いったいどーなったの？



WAKU WAKU SEVEN

わくわく7

TM
©1996 SUNSOFT







みんなお待たせ もうすぐ発売! システム&キャラおさらいだ!

サンソフト	格闘アクション	259M
MVS 11月発売予定 価格未定	カセット 12月27日予定 ¥29,800	CD 発売日未定 価格未定

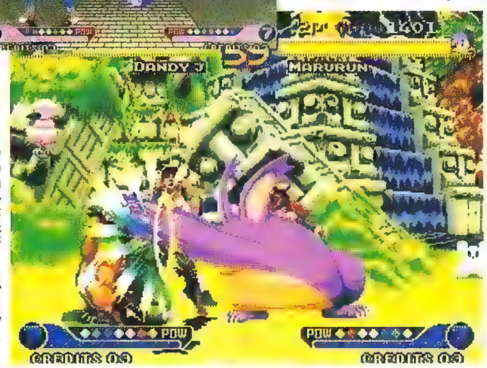
『わくわく7』発表からすでに8ヵ月、月日のたつのは早いもんだ。しかし、もう待たせない。今度こそ雷に、アリーナに、まるるんに会えるのだ!

というわけで、今月号はシステム部分と通常必殺技コマンドを紹介。これらは以前にも紹介したけど、細部が変更されてるからもう1度、よく読んでおこう!

基本操作方法

基本的な操作方法は一覧表の通り。少し変わったところではパンチボタン+キックボタンの同時押し(パンチ+キックの組み合わせならどれでもOK)で、パンチがAorB、キックがCorDで出るしゃがみガード不能の中段攻撃が繰り出せるぞ。





まるるんの中段攻撃!? がヒット

基本操作一覧

- → 前進
- ← 後退、立ちガード
- ↑ 垂直ジャンプ
- ↗ 前斜めジャンプ
- ↖ 後ろ斜めジャンプ
- レバー下方向 しゃがみ
- ↙ 相手攻撃時しゃがみガード
- →→ ダッシュ(最後のレバー入れっぱなしでダッシュ継続)
- ←← バックステップ
- Aボタン パンチ 弱
- Bボタン パンチ 強
- Cボタン キック 弱
- Dボタン キック 強
- A+C / A+D / B+C / B+D 中段攻撃

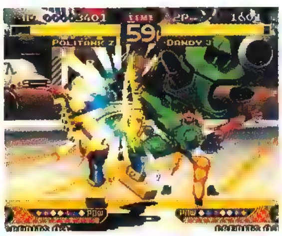
特殊操作方法

起き上がり時

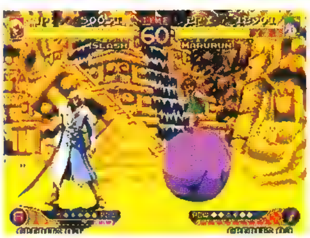
起き上がり時に特殊なコマンドを入力することにより、移動や攻撃が可能となる。→で前移動起き上がり、←で後ろ移動起き上がり。

起き上がり攻撃は、↖or↑or↗のレバー入力のみで、ボタン入力は必要ない。

またダウン中にボタンを連打することによりダウンしている時間を短縮できる。



ダンディJの起き上がり攻撃!

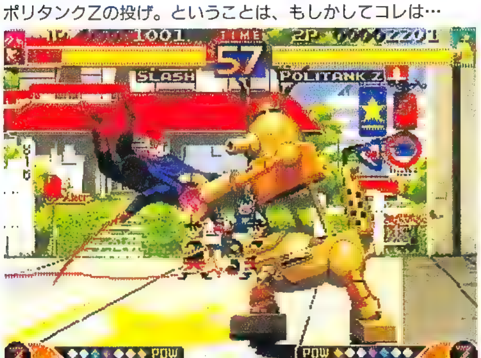


まるるんの移動起き上がり。丸いっす

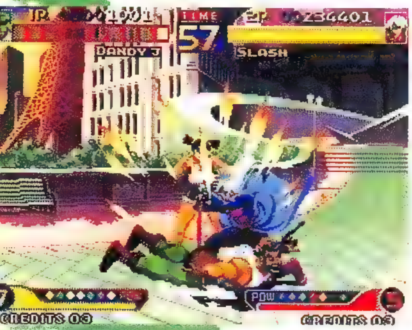
投げ

このゲームでは、投げの種類は「わくわく投げ」(相手の近くで→↘↓↙←+D)、通常投げ(相手の近くで← or →+B)、空中投げ(空中で相手の近くで↑以外+B)の

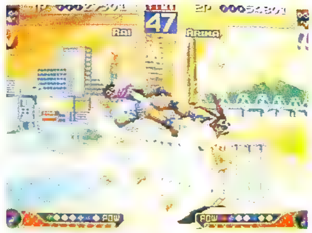
ポリタンクZの投げ。ということは、もしかしてコレは…



スラッシュの追いうちがヒット！



全部で３つ。
「わくわく投げ」は全員が持っているが、爆皇雷は空中投げを持っておらず、ポリタンクＺは空中投げどころか、通常投げすら持たない。
またアリーナは、通常投げをさらにもう１つ（相手の近くで←or→＋D）持っている。
通常投げは投げられ中（つかまれてから一定時間内）に↘or↓or↙＋ボタンいずれかを入力することで、投げられたあとに受け身を取り、構えに戻ることができる。
ただし、「わくわく投げ」は受け身不能なので注意が必要。



アリーナは通常投げが２つもあるのだ

追いうち攻撃

相手がダウンしている時に↑＋ボタンいずれかを入力することにより、追いうち攻撃が可能になる。
この追いうち攻撃は一定の範囲内で自動的に誘導するので、結構アバウトに出してても大丈夫。

ぶっとびダメージ

各キャラが持つ「ぶっとばし攻撃」（キャラによって必殺技だったり特殊技だったりする）を受けると「ぶっとびダメージ」状態になり、画面端まで飛んでいってしまう。
この時そのまま何もしないと、画面端に叩きつけられた瞬間にダメージを受けてしまう。これを回避するためには、ぶっとびダメージ中（相手にとばされてから画面端に到達するまでの間）にどれかのボタンを押せばいい。
ＡorＢ（パンチ）で画面端で受け身をとり、そのまま下降。下降中に攻撃が可能だ。
ＣorＤ（キック）を押せば、画面端でキックをして、相手のいるところまでジャンプするぞ（ジャンプ中攻撃可能）。
状況によってこの２つを使い分けていこう。



ぶっとばし攻撃の詳細は次号以降で



これなんか、いかにもぶっとびそうだ

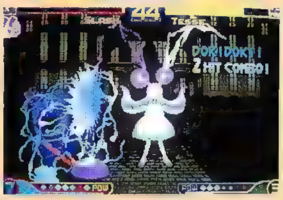
わくわくゲージ

使い方は４通り！

画面下にある「わくわくゲージ」は、攻撃やガードをすることにより徐々にたまっていく。このゲージがいっぱいになると、「わくわくパワー」が１つチャージされる。この「わくわくパワー」を使用する（１ずつ消費）ことによって、周囲の４通りの技やモードを発動できる。「わくわくパワー」は、自分の持つ「わくわくボール」の数までためておけるぞ。
対ＣＰＵ戦の場合、「わくわくボール」は自分を含めた各キャラが１個ずつ持っている。ボールは相手を倒すごとに１個ずつ増えていく（最高７個）。つまりこれをいいかえれば、ステージを勝ち進むごとに、チャージできる「わくわくパワー」の数が増えていくというわけ。
ちなみに対人戦の場合には、両者ともはじめから「わくわくボール」を７個持った状態でスタートするぞ。
「わくわくゲージ」と「わくわくパワー」は、ラウンドの持ち越しはするがステージの持ち越しはしない。

画面下のゲージがわくわくゲージ





端の数字がわくわくパワーの数だ

ハラハラアタック

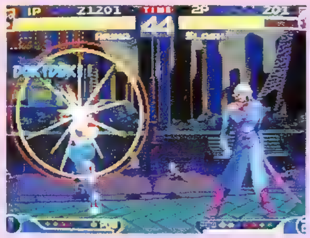
各キャラクターが１つずつ持っているガード不能の必殺技。コマンドは全キャラクター共通。とても強力な分、攻撃が出るまで非常に時間がかかるのでかなりの注意が必要。



ハラハラアタック発動！ハデだがスキも大きそう

ドキドキアタック

各キャラクターが１つ、または２つ持っている必殺技で、通常必殺技に比べて威力が大きいのが特徴。コマンドは各キャラクターにより異なる。
わくわくパワーの最もスタンダードな使用法か!?



ドキドキアタック発動の瞬間。一発逆転を狙え！

スーパーモード

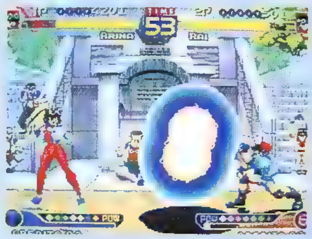
攻撃力と防御力が一定時間パワーアップ。コマンドはＡＢＣＤ同時押しで、ガードキャンセルで出すことができる。発動時は攻撃判定があり、しかもその瞬間は無敵になるというオマケつきなのだ。



まるるん、スーパーモード発動。なんだかコワいよ～

必殺技のパワーアップ

通常必殺技がパワーアップし、技のグラフィックも派手なものになる。通常必殺技で使うボタンの種類（パンチかキック）を同時押しすることで発動。たとえば雷のイナズマキャノンなら、↓↘→＋ＡＢでパワーアップ版が発動する。



ほとんどの技はグラフィックもハデなものになるぞ

※記事中のコマンドは各キャラクター右向き時のものです。また、画面はすべて開発中のものです。



これが雷のハラハラアタック。グルグル回る〜

爆皇雷



冒険好きな中学生で、走り出したら止まらないタイプ。

アウトドア派。主人公格らしく、対空技・飛び道具の両方の必殺技を持ったキャラクターだ。名前が示すように、カミナリを使った必殺技が多い。また、空中投げは持ってないのだ。



ドキドキアタックの１つ。地面に拳を打ちつけてカミナリを発生させる!?

技コマンド表

●必殺技

イナズマキャノン
↓↘→＋AorB

イナズマクラッシュ
↓↙←＋AorB

イナズマアッパー
→↓↘＋AorB

プロフィール

出身	わくわくタウン３丁目
身長	152cm
体重	54kg
性別	男
年齢	13歳
好き	山と海
嫌い	数学

牧原アリーナ



スポーツの好きな普通の中学生。必殺技は学校の修得科目として会得している。

このゲームのヒロイン!? アリーナも、雷と同じくオーソドックスなキャラのようだ。全キャラ中唯一、通常投げを２種類持っている。

プロフィール

出身	わくわくタウン５丁目
身長	156cm
体重	42kg
性別	女
年齢	14歳
好き	あまいもの・スポーツ・ショッピング
嫌い	昆虫

技コマンド表

●必殺技

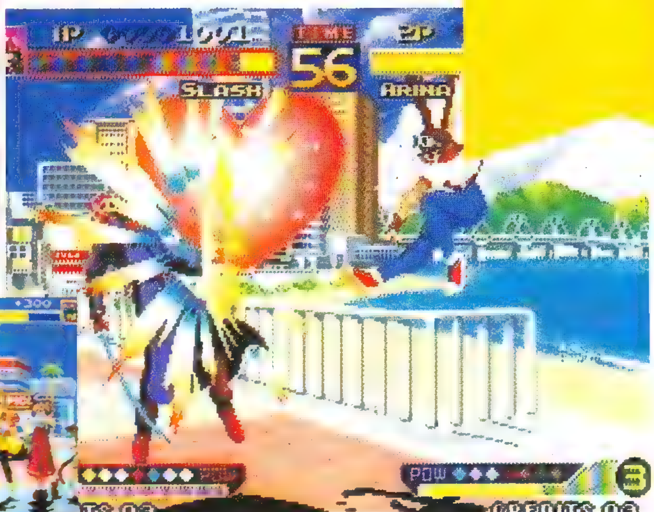
アリーナビーム
↓↘→＋AorB

アリーナトルネード
↓↙←＋CorD

アリーナクラッシュ
→↓↘＋AorB

アリーナのハラハラアタックは自らが突進していく技のようだ





でっかいハートがカワイイ、アリーナビーム（パワーアップ版）

スラッシュ

ひとりクールなさすらいの魔物ハンター



魔界からやってきた魔物ハンター。現世に逃げてきた魔物を倒すのが仕事だ。

エネルギーの剣を武器に闘うスラッシュの特徴は、なんといってもテレポートできること。顔に似合わず（?）トリッキーな闘いができそうだ。



スラッシュは、必殺技も剣を使ったものが多い

プロフィール

出身	魔界
身長	187cm
体重	62kg
性別	♂
年齢	23歳
好き	放浪の旅、天井
嫌い	古きもの、呪われしもの、その他妖物全般

技コマンド表

●必殺技

スラッシュショット	↓↘→+AorB
スラッシュバリヤー	↓↙←+AorB
スラッシュダイナミック	→↓↘+AorB
スラッシュテレポート	←↓↙+AorBorCorD
空中スラッシュテレポート	空中で←↓↙+AorBorCorD



ハラハラアタック。剣からエネルギー波を飛ばすのか!?

ダンディJ（本名 ヨシュア・ハイ・アウトプット）

シブさ爆発！これが男の生き様だ！



世界をめぐる探検家。秘宝"わくわく7"を見つけ出して欲しいという依頼を受け捜査をはじめる。昔のパートナーの娘、夏美と猫のランプーとともに世界を巡る。ロープを使った連続必殺技が目立つ。使いこなせればかなりの強さを発揮する、テクニカルキャラのようだ。

プロフィール

出身	ハラハラ国 ハラハラシティ
身長	182cm
体重	72kg
性別	男
年齢	37歳
好き	タバコ
嫌い	金持ち

技コマンド表

●必殺技

必殺ロープ	↓↘→+AorB
しゃがみ必殺ロープ	↓↘→+CorD
空中必殺ロープ	空中で↓↘→+AorB
必殺ロープ連発花火	必殺ロープ中AorB
しゃがみ必殺ロープ連発花火	しゃがみ必殺ロープ中CorD
空中必殺ロープ連発花火	空中必殺ロープ中AorB
必殺ロープ強引低気圧	必殺ロープ中←+AorB
しゃがみ必殺ロープ強引低気圧	しゃがみ必殺ロープ中←+CorD
空中必殺ロープ強引低気圧	空中必殺ロープ中←+AorB
必殺ロープ台風猛打	必殺ロープ最長時または必殺ロープ強引低気圧中にレバー1回転+AorB しゃがみ必殺ロープ最長時またはしゃがみ必殺ロープ強引低気圧中にレバー1回転+CorD
空中必殺ロープ台風猛打	空中必殺ロープ最長時または空中必殺ロープ強引低気圧中にレバー1回転+AorB

驚異人体発火拳	→↓↘+AorB
夏美 ランプー投げ	↓↙←↓↙←+AorB
ランプー 夏美投げ	↓↙←↓↙←+CorD



ハラハラアタックもダンディなのか〜!?



ポリタンクZ（777kg）もロープで引きずっちゃうぞ！





ハラハラアタックは麦ちゃんも耳をふさぐ音波攻撃!?

手をひろげて回転して飛ぶ。ドキドキアタックもカワイイッス

（学名　デルバーニャ＝ポテポタ）まるるん



すでに大人気！心優しき森の番人

森の中で迷子になって泣いていた六条　麦ちゃんをひろい、ともに行動する。「まるるん」とは麦ちゃんがつけた名前で、学名では「デルバーニャ＝ポテポタ」という「ポテポタ」の一種。森の中で暮らす大型動物で、知能は割と高い。他にも、いろんな種類のポテポタが確認されている。

技表を見る限りでは飛び道具はなく、突進技主体といった感じ。パワーキャラか!?

技コマンド表

●必殺技	
ぐるぐるパンチ	↓↘→+AorB
ぼでぇプレス	↓↙←+CorD
ぶんぶんコプター	→↓↘+AorB

プロフィール

出身	迷いの森
身長	頭長：170cm
体重	181kg
性別	♂　オス……？
年齢	？
好き	食べること（主に果物系）、眠ること、歌を歌うこと、麦ちゃん
嫌い	ヘビ

ティセ＝ロンブローゾ



機械の少女はひそかに人間にあこがれる

ロンブローゾ博士が作った7人目の自動人形＝オートマータ。身体の各部分を自在に変形させることができる（主に生活用品）。人間に憧れ人間になりたいと思っている。

飛び道具っぽい技がそろう。遠距離戦が得意なキャラなのだろうか？

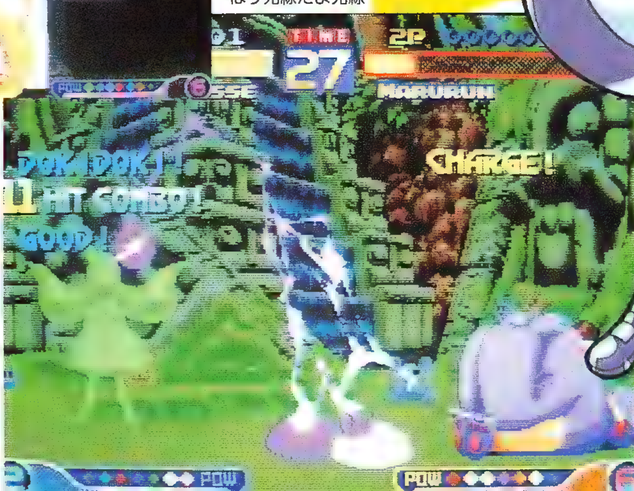
プロフィール

出身	ロンブローゾ　タワー（博士の秘密基地）
身長	148cm（通常時）状況に応じて増減
体重	35kg
性別	♀
年齢	11歳
好き	博士と6人のお姉さん。博士のおうち
嫌い	…なし（本当は人形のような自分の体）。



うっ！ハラハラアタックがよくわかんない。次号に期待

ドキドキアタックはバッチリ。やっぱり光線だよ光線



技コマンド表

●必殺技	
あれこれポイ	↓↘→+AorB
ちくちくアタック	→↓↘+AorB
ちゅーちゅーアタック	←↓↙+AorB
電子光線	↓↘→+CorD

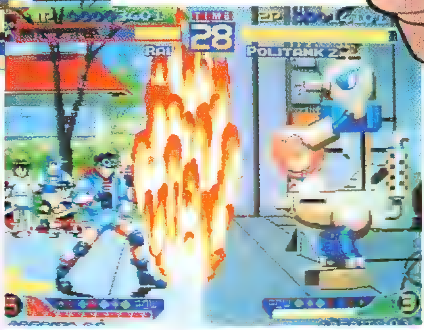
ポリタンクZ

わくわくポリスの史上最強歩行戦車

わくわくシティポリスの技術の粋を集めた機動戦車。オプションパーツも沢山あるようだ。わくわくシティポリス中央署署長「徳川 超十郎」と、機械技師であり警察犬でもある「徳川 ハム助」が操縦する。戦車らしく、砲弾を飛ばす必殺技を持つ。「わくわく投げ」以外の投げを持っていないのも、戦車ならでは!?



ポリタンクのハラハラアタック。腹から砲弾を発射するぞ



上の写真の続き。なんだかタ○ムボ○ンを思い出す!?



技コマンド表

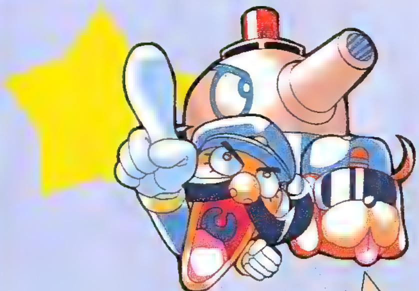
●必殺技

Z弾（ぜっとだま）
↓↘→+AorB
ドクドクスモーク
↓↘→+CorD
ぐるりんもぐりん
←↙↓+CorD

プロフィール

出身　製造元：署長宅ガレージ
身長　頭頂高：190cm
体重　重量：777kg

おまけキャラプロフィール



プロフィール

名前　徳川 超十郎
出身　わくわくシティ2丁目
身長　59.5cm
体重　19.8kg
性別　男
年齢　57歳
好き　パトロール、逮捕
嫌い　無能な一般市民
口癖　○○じゃー!、死刑!
●わくわくシティポリス中央署署長（W.C.P.D）。全世界の平和と治安維持と、野望のため（?）、ポリタンクZを開発する。

プロフィール

名前　徳川 ハム助
出身　署長宅ガレージ脇
身長　49.3cm
体重　12.5kg
性別　オス
年齢　7歳
好き　ハム
嫌い　近所の子供（いじめられるらしい）
口癖　語尾に〝～でやんす〟をつける。
●署長宅ガレージに住む警察犬。ポリタンクZのチューンをおこなっている機械技師。よろしくメカドック。

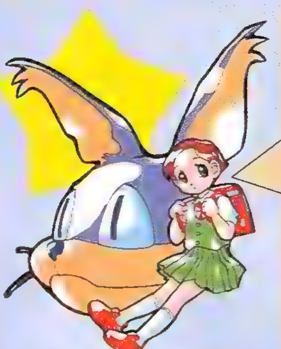


プロフィール

名前　間 夏美
出身　ドタドタ国バタバタシティ
身長　167cm
体重　65kg
性別　女
年齢　16歳
好き　ドライブ、親の形見のジープ
嫌い　退屈なこと
●車の運転がかなりうまく、ジープを自由に乗りこなす。最近、猫を拾う。

プロフィール

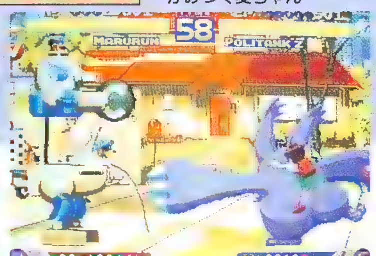
名前　ランプー（ネコ）
出身　わくわく横丁
身長　42cm
体重　1.2kg
好き　魚類、光るもの
嫌い　くさいもの
●盗癖がある。君の近くで何か光るものや魚がなくなったらランプーの仕業かもしれない。



プロフィール

名前　六条 麦
出身　地球の日本
身長　108cm
体重　26kg
性別　♀
年齢　7歳
好き　まるるん、おとうさん、おかあさん、学校
嫌い　ウーロン茶
●突然森の中で迷子になってしまった小学校1年生。森の中で泣いているところを、まるるんにひろわれる。

まるるんの背中に必死でしがみつく麦ちゃん



ダンディJの後ろで応援する夏美とランプー



ステークスウィナー2



計画的な調教と効果的なアイテム獲得が勝利への近道だ!!

家庭用ROMの発売日も決まった『ステークスウィナー２』!!
今回は、調教ステージやコマンド技、速効性アイテムと、ゲーム中盤の４歳馬のレースを中心に紹介していこう！

ザウルス ▶ 競馬アクション ▶ 178M

MVS		カセット		CD	
	発売中		12月13日発売予定		
	98,000円		29,800円		

調教ステージ紹介

調教ステージは、芝調教、ダート調教、プール調教の３種類がある。

３種類とも『Aボタンを連打することによってプレイヤー馬を加速させ、レバーを上下させて馬の進路をコントロールして障害物をよける』といった動作が基本的なプレイとなる。

どの調教も制限時間内にゴールすると『調教成功』となり、プレイヤー馬のパラメーターに規定量のポイントが加算される。

ちなみに調教ステージは、３歳２戦目終了後、４歳３戦目終了後、５歳１戦目終了後、５歳４戦目終了後の、全部で４回チャンスがあるので、自分の馬のパラメーターに合わせて計画的に調教していこう。

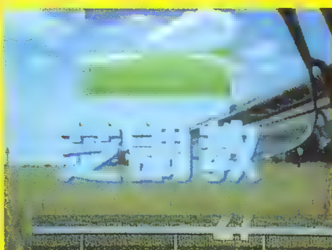


調教成功の文字とともにパラメーターがアップ！

①芝調教

芝調教は、横スクロールの芝コースの上をプレイヤー馬が走っていく。途中には『もぐら穴』の障害があり、プレイヤー馬がそれに接触してしまうと足を取られてしまうとふらついてスピードをダウンしてしまうので、上手によけながらコースを駆け抜けるという調教だ。何度も、もぐら穴に引っかかってしまうと調教が失敗してしまうので注意しよう。

この調教では特にスピードのパラメーターをアップさせることができる。



芝は、スピードアップのための調教だ！



もぐら穴の間をうまく抜けていくと…

②ダート調教

ダート調教は、横スクロールのダートコースをプレイヤー馬が走っていく。この調教も芝調教と同じように『もぐら穴』の障害があり、プレイヤー馬のいく先を阻んでいるのをよけていく調教だ。やはり、『もぐら穴』にはまってしまい、時間内にクリアできないと調教に失敗してしまうので、引っかからないようにうまく駆け抜けていこう。

この調教はおもにスタミナのパラメーターをアップさせることができる。

画面の上の方をいった方がうまくいくかも





ダートでは、スタミナアップだ！

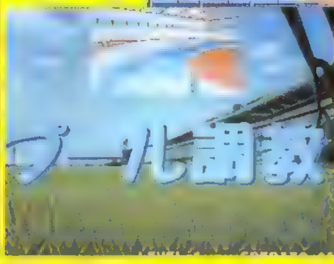
③プール調教

プール調教は、横スクロールのプールをプレイヤー馬が泳いでいく。このステージも基本的には連打することでキャラの動きが速くなる。途中で流れが速くなって渦を巻いているところがあり、そこに入り込むとスピードダウンしてしまい、下手すると溺れたり、流されたりしてしまうので、うまく回避しながらコースを泳ぎきる（実際は歩いているわけだが）という調教だ。何度も渦巻きに引っかかってしまうと調教に失敗してしまうこともあるので注意しよう。

この調教は瞬発力のパラメーターをアップさせることができる。



調教がはじまってすぐ、プールの下の方にいくとうまくいくらしい



プールで、瞬発力をアップさせよう！

コマンド技&アイテム紹介

コマンド技

前作同様、今作もコマンド技がある。より有効なレース展開をするためになくてはならないものだ。

今作は、前作よりもさらに種類も増え、より使いやすくなった。

例えば前作では最後の直線しか使うことができなかった、ハイパーダッシュや風車ムチが、仕掛けのあとに使うことができるのだ。また、それとは別に見せムチや馬群割り、ブレーキなどは、仕掛け前からでも使用可能である。

ただし、技の中には、初めから覚えていて使うことができる技と、技道場で習得しないと使えないものもある。

技道場とは、ボーナスステージの一つで、コマンド技を教えてくれるところだ。

ただし、有料でしかも技によって値段が違うので、しっかり賞金を稼いでおかないと覚えたいのにお金が足りないということもあるので気をつけよう。

また、馬の実力が一定以上いっていないと教えてもらえなかったりもするのだ。

より多くの技を使うには、積極的に技道場にいかなければいけない。しかし、技道場を選んでしまうと調教ができないのだ。



技を磨いてどんどん強くなろう！ でもレースで使わなきゃ意味がないぞ！



使える技はやっぱり値段も高かったりするのだ！

スタート時

●スタートダッシュ

スタート時にダッシュしてより早く先頭に立つことができる。

ゲートイン終了後、しばらくしてタイミングよくレバー→＋Aボタンを押す。

レース中

●馬群割り

周囲の馬をひるませ、減速させることができる。ただし使用しすぎると、審議の対象となってしまうので注意が必要だ。

斜め移動（コーナー、坂の移動中）以外の状態で、レバーを→→＋Aボタン。

●ブレーキ

スピードがあがりすぎてしまった時などに、急激にスピードを下げることができる。

斜め移動（コーナー、坂の移動中）以外の状態で、レバーを←←＋Aボタン。



突然、止まってみたりするのも作戦のうち？

道場技

●ハイパーダッシュ

馬の能力を最大限に使ってダッシュさせる荒技。

仕掛け後にレバーを、→←→＋ABボタン同時押し。

●首押し

体力がなくなった時にとっておきの技。

体力が少なくなり、バーが点滅している時に、馬のアクションにタイミングを合わせて、レバーを→＋Aボタン。

●見せムチ

ムチを見せて、馬の気合いを高める合理的な技。

走行中にBボタン入力後に、タイミングよくAボタン入力で、鞭のヒットキャンセル。

●顔ムチ

ムチで顔をうって、追ってくる馬の勢いを弱めるダーティな技。

後方に馬がいる状態で（いない時も技は発動するが、空振りのアクションが出る）、レバーを←→←＋Bボタン。



イエローカードを貰わないように注意しよう！



見た目も派手だし使ってもグーな技だ！

※本文中のコマンドは、キャラクターが右向きの時のものです

お得情報 その1

実は技道場以外にも技を覚えることができるチャンスがあるのだ。

ある条件をクリアすることで現れるライバルに勝つと、そのライバルが技を教えてくれるのだ。しかも、タダで。

今回は、一番簡単に現れるライバル出現条件をこっそり教えちゃうぞ。

全勝で、朝日杯3歳と皐月賞を勝って、日本ダービーを選択するとダンというライバルが登場するぞ。

そして試合を挑んできてそれに勝つと『ブレッドスペシャル』という技を教えてくれるのだ。コマンドは➡⬅➡＋AB。実は名前が違うだけでハイパーダッシュと同じ技だったりする。

他にいろいろライバルが出現するが、それはまたの次の機会に紹介していこう。



一番お手軽に会えるライバル。

●モンキー乗り

腰を高くあげて、馬の負担を軽くする乗り方。

走行中にレバーを⬅（入れっぱなし）＋Aボタン

●風車ムチ

ダイナミックなアクションで、馬を限界まで走らせる豪快な追い方。

走行中にBボタンを連打。連打回数が多いほど速度をあげます。

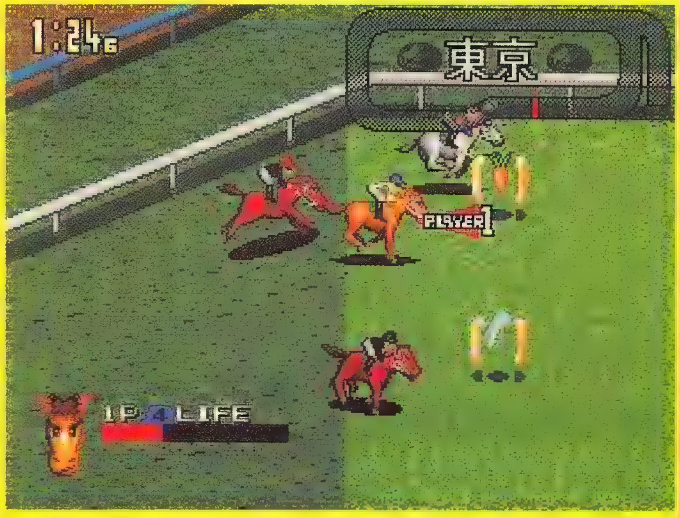
アイテム（速効性）

レース中に現れるのがこの速効性アイテム。グッドアイテムとバッドアイテムの2種類あって、レースを進めていく上で非常に重要な役割をになっている。

出現場所は1レースごと2〜3ヶ所。コース上に平行に2ヶ所ずつ出現する。どんなアイテムが出現するかの確率はランダムだが、ある程度その時に必要だと思われるものが現れることが多い。

●ニンジン

体力が回復するアイテム。距離の長いコースの場合には取り忘れると命取りになることもある。大ニンジンと小ニンジンの2種類あって、もちろんのことながら大きい方が回復量も大きい。



取り間違えは。命取りになり兼ねないので要注意だ！


ニンジン食べて、お腹も一杯、元気も回復！

●ハネ

取ると馬が白い羽に包まれるグラフィックがあらわれて一瞬だけスピードがアップするアイテム。リードしたい時、最後の直線を逃げ切りたい時などとると効果は絶大だ。これも大きさの違いによって効果が変化する。



羽を取ったら、バビーンと前に出るのじゃ！

●もぐら穴

スピードが一気にダウンする。よっぽどリードしていない限り、優勝は難しくなる。よって絶対にとってはいけないアイテムだ。実は、Aボタン連打で回復することができる。



●しびれ薬

しびれて一定時間ボタン入力が不可能になる。あまりスピードも下がらないので、ものすごい接戦でないかぎり、問題はない。しかし、バッドアイテムなわけだから、取らないにこしたことはない。これも、Aボタン連打で回復することができる。



間違って取った場合は、とりあえずAボタン連打で回復させよう

レース紹介（中盤）

4歳のレースになると、さらに選べるレースに幅が出てくる。自分のプレイヤー馬が、牡か牝か、短中距離馬か中長距離馬かによって、選択できるレースが変わってくるのだ。

1戦目

●ニュージーランド4歳S
東京競馬場　1400m
一着賞金：6200万円
種類：GII
該当：牡馬・短中距離牝馬



●皐月賞



中山競馬場　2000m
一着賞金：9700万円
種類：GI
該当：牡馬・中長距離馬

●桜花賞
阪神競馬場　1600m
一着賞金：8900万円
種類：GI
該当：牝馬



2戦目

●NHKマイルC
東京競馬場　1600m
一着賞金：9200万円
種類：GI



●東京優駿（日本ダービー）
東京競馬場　2400m
一着賞金：1億3200万円
種類：GI　該当：牡馬



●優駿牝馬（オークス）
東京競馬場　2400m
一着賞金：9700万円
種類：GI　該当：牝馬



3戦目

●安田記念



東京競馬場　1600m
一着賞金：9400万円
種類：GI

●宝塚記念
阪神競馬場　2200m
一着賞金：1億3200万円
種類：GI



4戦目

このレースに参加する前に調教を受けることができる。

●秋華賞
京都競馬場　2000m
一着賞金：8900万円
種類：GI
該当：牝馬



●天皇賞（秋）
東京競馬場　2000m
一着賞金：1億3200万円
種類：GI



●菊花賞
京都競馬場　3000m
一着賞金：1億1200万円
種類：GI
該当：中長距離牡馬



5戦目

●マイルチャンピオンシップ
京都競馬場　1600m



一着賞金：9400万円
種類：GI

●ジャパンカップ
東京競馬場　2400m
一着賞金：1億3200万円
種類：GI
該当：牡馬

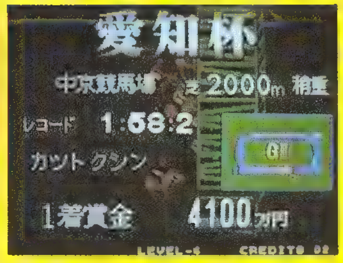


●エリザベス女王杯
京都競馬場　2200m
一着賞金：10000万円
種類：GI
該当：牝馬

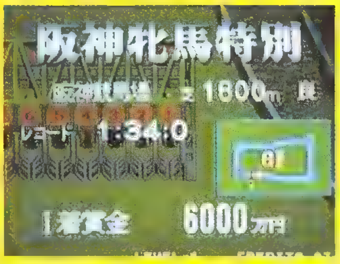


6戦目

●愛知杯
中京競馬場　2000m
一着賞金：4100万円
種類：GIII
該当：中長距離牝馬



●阪神牝馬特別
阪神競馬場　1600m
1着賞金：6000万円
種類：GII
該当：短中距離牝馬



●スプリンターズS
中山競馬場　1200m
1着賞金：9400万円
種類：GI
該当：短中距離牡馬・牝馬



海外レース

前回も紹介したが、海外レースに参加するためには、ある一定の条件が必要となる。

もちろん、3歳時の海外レースを勝ち進むという手段もあるわけだが、今回はまた違った参加の仕方を紹介しよう。

まず、3歳レースの1戦目、2戦目を優勝し、GIではない方のレース（牡馬ならラジオたんぱ杯、牝馬ならフェアリーS）を選び、優勝する。するとこの時点では海外にいけないが、この後の4歳のレースからは、GIレースを優勝すると、海外のレースに参加する権利を得ることができるようになるのだ。

また、海外レースは優勝しないと次の海外レースに進むことができないので、かなり厳しいレースだ。もちろん優勝したからといって、ずっと海外のレースを進んでいかなければいけないというわけではなく、国内のレースに復帰することも可能だ。

そして、先ほどの条件を満たしてさえおけば、また海外のレースに参加することが可能なので、いろいろなルートを楽しむことができるというわけだ。



海外はお得なイベントもあるので、絶対いってみたい

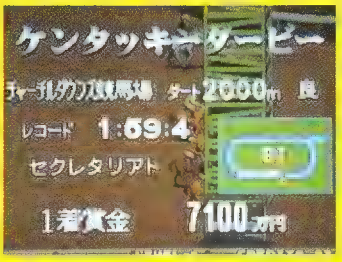
アメリカ路線

アメリカ路線は小回りなダートコースでのスピード競馬が中心。距離はヨーロッパに比べて短いのに、賞金が高いので賞金稼ぎにはオススメなのはこっちのルートだろう。

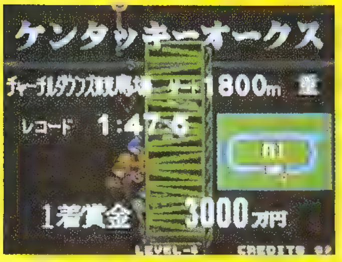
1戦目

負けるか海外遠征を中止した場合、4歳・国内2戦目から復帰できる。

●ケンタッキーダービー
チャーチルダウンズ競馬場
2000m　ダート
1着賞金：7100万円
種類：GI　牡馬戦



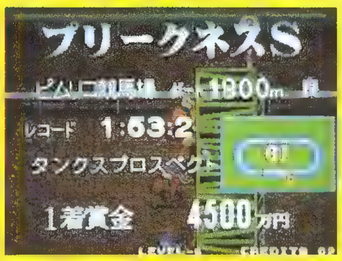
●ケンタッキーオークス
チャーチルダウンズ競馬場
2000m　ダート
1着賞金：3000万円
種類：GI　牝馬戦



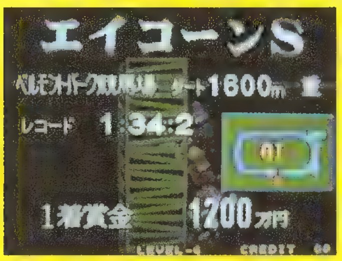
2戦目

負けるか海外遠征を中止した場合、4歳・国内3戦目から復帰できる。

●プリークネスS
ピムリコ競馬場
1900m　ダート
1着賞金：4500万円
種類：GI　牡馬戦



●エイコーンS
ベルモントパーク競馬場
1600m　ダート
1着賞金：1200万円
種類：GI　牝馬戦



3戦目

負けるか海外遠征を中止した場合、4歳・国内4戦目から復帰できる。

●ベルモントS
ベルモントパーク競馬場
2400m　ダート
1着賞金：4200万円
種類：GI　牡馬戦



●C.C.A.オークス
ベルモントパーク競馬場
2000m　ダート
1着賞金：1500万円
種類：GI　牝馬戦



4戦目

コンティニューによる継続以外の場合、4歳・国内5戦

目から復帰できる。

●BCクラシック
ベルモントパーク競馬場
2000m ダート
1着賞金：15600万円
種類：GI



ヨーロッパ路線

ヨーロッパ路線は自然そのままのコースで、芝も深いので、瞬発力の競馬が中心。距離が長いものが多いため、アイテムの取り忘れが命取りになることもあるので注意が必要だ。

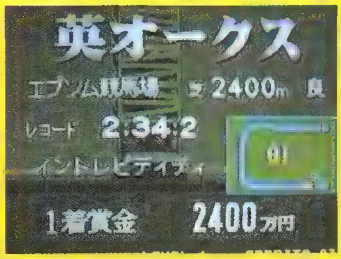
1戦目

負けるか海外遠征を中止した場合、4歳・国内2戦目から復帰できる。

●英ダービー
エプソム競馬場
2400m 芝
1着賞金：8000万円
種類：GI 牡馬戦



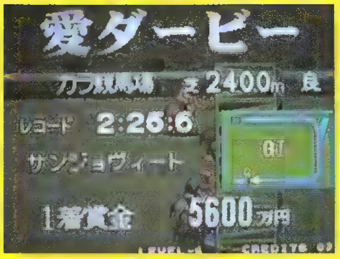
●英オークス
エプソム競馬場
2400m 芝
1着賞金：2400万円
種類：GI 牝馬戦



2戦目

負けるか海外遠征を中止した場合、4歳・国内3戦目から復帰できる。

●愛ダービー
カラ競馬場
2400m 芝
1着賞金：5600万円
種類：GI 牡馬戦



●愛オークス
カラ競馬場
2400m 芝
1着賞金：2000万円
種類：GI 牝馬戦



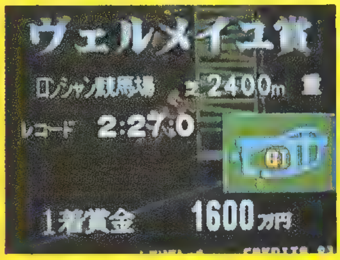
3戦目

負けるか海外遠征を中止した場合、4歳・国内4戦目から復帰できる。

●キングジョージVI世&クインエリザベスダイヤモンドS
アスコット競馬場
2400m 芝
1着賞金：4300万円
種類：GI 牡馬戦



●ヴェルメイユ賞
ロンシャン競馬場
2400m 芝
1着賞金：1600万円
種類：GI 牝馬戦

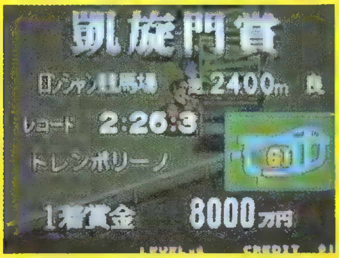


4戦目

この試合が始まる前に、2回目の調教を受けることができる。

コンティニューによる継続以外の場合、4歳・国内5戦目から復帰できる。

●凱旋門賞
ロンシャン競馬場
2400m 芝
1着賞金：8000万円
種類：GI



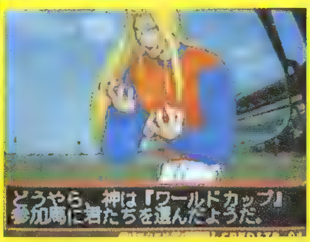
お得情報 その2

海外レースをずっと勝っていくと、途中で海外のライバルがアメリカ路線とヨーロッパ路線で1人ずつ現れて、突然レースを挑んでくるのだ。

アメリカ路線の場合には、アメリカでのレースを終えて、日本のレースに復帰後すぐに現れる。このライバルの挑戦に勝つとボーナスレースである「ワールドカップ」に出場するために必要な招待状を手にいれることができる。ヨーロッパ路線の場合、4戦目に入る直前で現れて、このライバルに勝たないと4戦目の凱旋門賞に出場することができない。順調に調教を繰り返してプレイヤー馬が育っていて、大きなミスをしないかぎり勝てる相手なので、しっかり倒してレースへの出場権及び招待状は手にいれよう。



順調に調教を進めていれば、楽勝で勝ててしまう相手だぞ！



招待状をもらって『ワールドカップ』にいくぞ！



風雲スーパータッグバトル

ジャズウ、真獅子王 ボスキャラ使用コマンド公開！

解析／修羅騎士　鷹

SNK	格闘アクション	242MB
MVS 価格 98,000円	カセット 11月8日発売予定 32,000円	CD 発売日未定 価格未定

すでに発売中の『風雲スーパータッグバトル』のボスキャラ2人〝ジャズウ〟と〝真獅子王〟が使用できることがこのほど分かった。

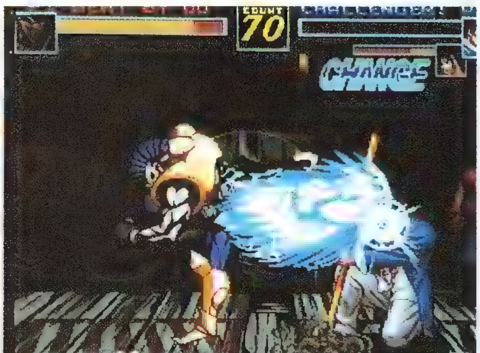
今回は、その使用コマンドと2人の必殺技、さらに彼らのプロフィールなどを紹介していこう。

真獅子王とジャズウが使用できるぞ！

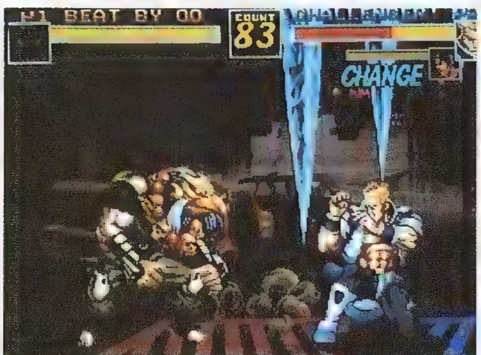
発売から1ヵ月以上経過した『風雲スーパータッグバトル』。その2対2の熱いバトルはすでに体験済みと思うが、中ボスの真獅子王とラスボスのジャズウには、かなり苦戦させられた読者も多いことだろう。

ところが、そんな人たちに朗報がある！　実はこの2人のボスキャラが、コマンド入力により対人戦・対CPU戦で使用できることがこのほど判明したのだ。

使用方法はこれから述べる通り。さぁ、ジャズウと真獅子王を使いこなそう!!



今回紹介している裏技を使えば、あの真獅子王を使うことができるのだ！　もちろん必殺技も思いのままだ!!



[illegible]

ジャズウ&真獅子王使用コマンド

次の手順でジャズウと真獅子王が使用できるが、ただし、ボスキャラ使用には次の3つの制限があるので、あらかじめ注意しよう。

●メモリーカードが使用できない。
●スコアのネームエントリーができない。
●エンディングなし。

1. タッグチームセレクト画面で、メズウにカーソルを合わせる
2. その位置からカーソルを左→上→右とゴズウまで移動させる
3. 今度は時計と逆まわりに、ゴズウからゴズウへ1周させる。Dボタンを押して、ジャズウの「ククク ッ!」という声が聞こえれば成功。
4. 次の操作でパネルが変化する。①ゴズウパネル上でレバー↑なら、ジャズウ。②影獅子王パネル上でレバー↑なら、真獅子王。
5. そのままAorBボタンを押すと決定する（もう1度レバーを上に入れるとパネルは元に戻る）。

※この記事の必殺技コマンドは、マイキャラが右を向いている時のものです。

コマンド手順









新たに分かった4つのおいしい"は・な・し"

ボーナスバトル

まず1つ目。ある特定のタッグでーコインクリアすると、ボーナスバトルがあることが判明した。

このボーナスバトルは、それまでタッグを組んでいたパートナー同士が闘うというもので、ボーナスバトルが用意されている組み合わせは次の通り。

●ハヤテ／イーグル
●影獅子王／ゴズウ
●影獅子王／メズウ
●ゴードン／ジョーカー
●ゴードン／ロサ

ちょっと複雑な気分にもなるが、やはりこれはトライするしか！



クレイジートイの秘密

2つ目はジョーカーの必殺技、クレイジートイの秘密。

実はこの必殺技、256分の1の確率で、武器の代わりに通称"ジョカ子さん"という女の子が出現するのだ。

ここでは、お楽しみということであえて写真は掲載しないが、がんばって見て欲しいぞ。

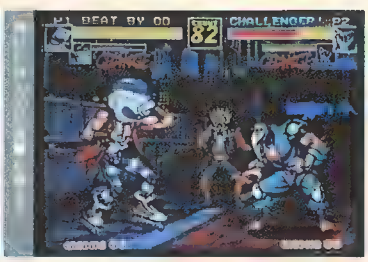
ライフ回復量の上昇

3つ目は特定のタッグで闘っている時、手前で闘っているキャラが挑発すると、後ろで控えているキャラのライフ回復量が微妙に上昇するというもの。

該当するタッグは次の通り。

●ハヤテ／イーグル
●ゴズウ／メズウ
●チュン／ジョーカー

なんかハヤテ／イーグルの組み合わせは、1粒で2度おいしいようだぞ。



ロサの負けパターン変化

4つ目はいい感じの新キャラ、ロサの負けパターンが変化するというもの。

タッグパートナーの体力が残りわずか(40ドット以下)の時、残りタイム10秒以下になっていると、通常の負け方とは違うものになるのだ。

これも自力で見て欲しい。

再度の人体改造で力はさらに強大に

真獅子王



真獅子王・プロフィール

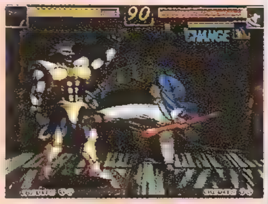
本名：アックス・イーグル
国籍：アメリカ
年齢：30歳
身長：205cm
体重：130kg
格闘スタイル：ボクシング＋剣術
使用武器：ソード･オブ･レオ
職業：究極の闘士
誕生日：１月１日
血液型：O型
趣味：武器コレクション、支配
大切なもの：権力
嫌いなもの：医者
大会参加目的：有能な部下を得るため、勝ち残った者たちを待ち受ける
声優：ジョン・フラトン

バックストーリー

獣神武闘会で、不覚にも影武者の謀反を許してしまい、しばらくジパングシティを離れていた。再度の人体改造でさらに強大な力を手に入れ彼は、すべての頂点に立つために、獣神武闘会を開催する。

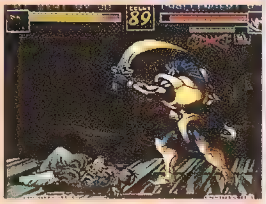
必殺技解説

ナイトメアー（当て身）



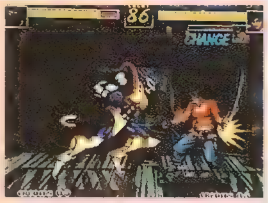
相手の攻撃を受け止めて、攻撃を繰出す当て身技。
通常技はもちろんだが、キムの断月斬など、必殺技も取ることができる。

ナイトメアー（追加）



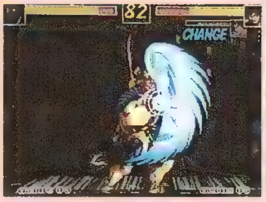
ナイトメアーを決めたあとのみに出せる技。
できるだけ追加技を出すようにしよう。

ビーストブロー



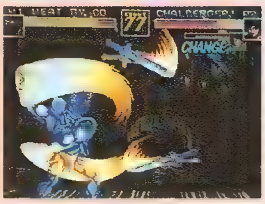
出が早いので小技から連続技にすることにできる突進技。ヒットすれば連続で９発殴る。ガードされてもスキが小さいので反撃は受けにくい。

ミニマムアッパー



出かかりに無敵時間がついているので対空に使える。
スキが小さいので地上戦に絡めてもいいぞ。

サイレントストーム



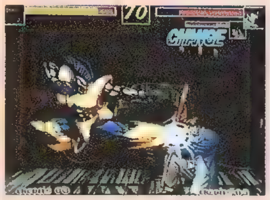
前方と斜め上方向へ同時に剣を投げつける飛び道具。
大体片方がヒットすると、もう片方がホーミングして２HITになる。

サンダーゴッドブレス



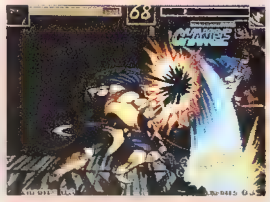
電気を覆った剣を前方に投げつける飛び道具。
サイレントストームと違って、画面端までとどいてくれる。

ハンターキラー



蹴りで突っ込む突進技。小技から連続技にすることができ、スキが小さいのでガードされても反撃は受けにくくなっている。

アースチョッパー（立ちのみ）

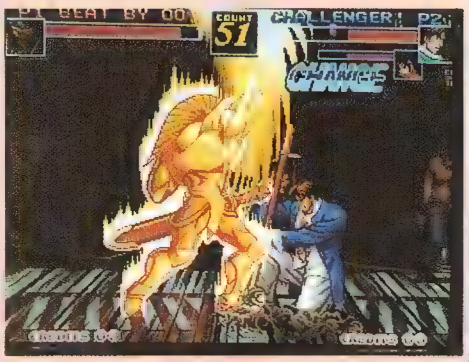


リーチが長いので、中、遠距離での牽制に使える。
ミニマムアッパーやビーストブローでダウンを奪ったあとに出せば追い討ちになる。

必殺技コマンド表

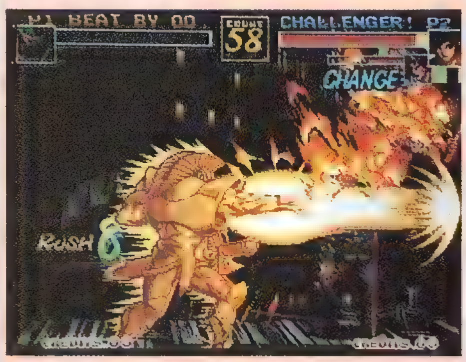
●必殺技	
ナイトメアー（当て身）	←↙↓↘→＋A
ナイトメアー（追加）	↓＋A
ビーストブロー	↓↙←＋A
ミニマムアッパー	→↓↘＋A
サイレントストーム	→↘↓↙←＋C
サンダーゴッドブレス	↓↑＋C
ハンターキラー	↓↙←＋B
アースチョッパー（立ちのみ）	↓↘→＋C
●逆転技（体力点滅状態で）	
キングストレート	→↘↓↙←→＋A
キングアッパー	←↙↓↘→←＋A

キングアッパー



アッパーを３回連続で繰出す技。出が遅いため連続技には組み込めない。ガードされると反撃されてしまうので、先読み対空に使おう。

キングストレート



相手にヒットさせれば発動する乱舞技。
小技から連続技にすることもできる。最後のストレートが豪快で格好イイ。

部下さえ平然と葬り去る冷酷非常の頭領

ジャズウ



ジャズウ・プロフィール

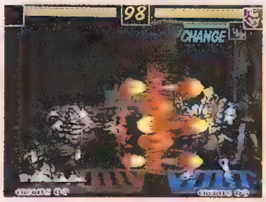
本名：不明
国籍：不明
年齢：不明
身長：188cm（推測）
体重：90kg（推測）
格闘スタイル：邪呀殺法「極」（キョク）
使用武器：カギ爪
職業：テロリスト集団「邪呀」の頭領
誕生日：不明
血液型：不明
趣味：不明
大切なもの：不明
嫌いなもの：不明
大会参加目的：参加はせず、傍観している
声優：伊藤えん魔

バックストーリー

[illegible]

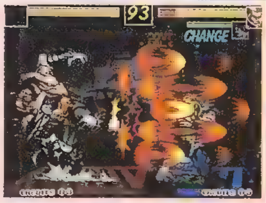
必殺技解説

陽炎拳



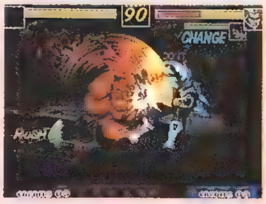
手を連続で振り、大きな気弾を出す技。小技から連続技にもなる。また、陽炎脚より若干だがリーチが長い。

陽炎脚



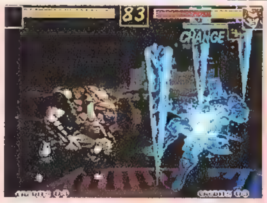
陽炎拳は手で出すが、こちらは足で出す…ただそんだけ。また、陽炎拳にもいえることだが、見た目よりは攻撃判定が小さくなっている。

轟天



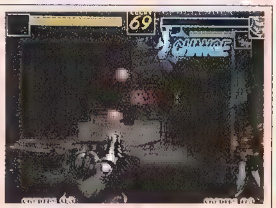
体を回転させつつ突っ込んでいく突進技。
連続技に組み込めるがガードされてしまうと、余裕を持って反撃されてしまう。

邪氷魔



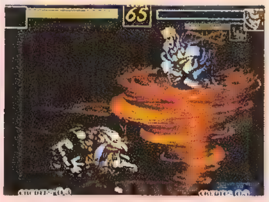
相手のいる場所に、頭上からとんがった氷を3本落とす。しゃがみガードが不可能になっているぞ。

豪炎弾



腕の武器から3発連続で爆弾を撃つ飛び道具。
A、B、Cボタンで出すことができ、それぞれ、横、斜め上、真上へ発射する。

無道水流波



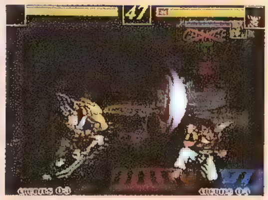
地を這っていく飛び道具なのだが、下段ではない。
ヒットすれば相手を渦で包み込み上昇させる。

かまいたち



無敵時間はないのだが、出が早くて斜め上方向へのリーチが長い。先端を当てるようにすれば対空として使うことができるのだ。

三日月（立ち）

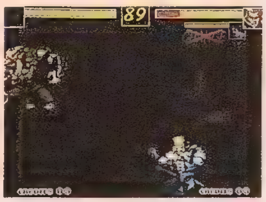


真空波のような物を、真横に飛ばす、飛び道具。
ゴズウ、メズウの物と比べると、出の早さは同じだが、スキが小さくなっている。

必殺技コマンド表

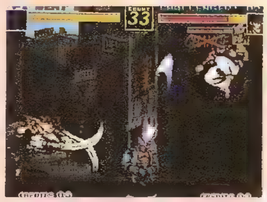
●必殺技	
陽炎拳	Aボタン連打
陽炎脚	Bボタン連打
轟天	↓↙←+C
邪氷魔	↓↑+A
豪炎弾	→↓↘+A（横） →↓↘+B（斜め） →↓↘+C（上）
無道水流波	→↘↓↙←+B
かまいたち	↙+B
三日月	↓↘→+C
背水叫喚殺（当て身）	↓↘→+A
無道転輪爪	壁際へジャンプ ←+C
●逆転技（体力点滅状態で）	
邪呀絶命柱	→↘↓↙←→+A

無道転輪爪



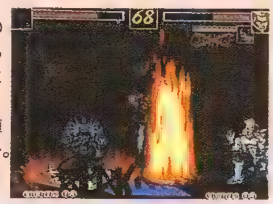
壁でターンをしつつ、轟天のような技を出す。
使う機会はあまりないが、いつもと違った動きをしたい時に使うといいかも。

三日月（ジャンプ）



ゴズウと同じく、空中から出す飛び道具。
ゴズウと比べ、威力が大きくなっている。

邪呀絶命柱

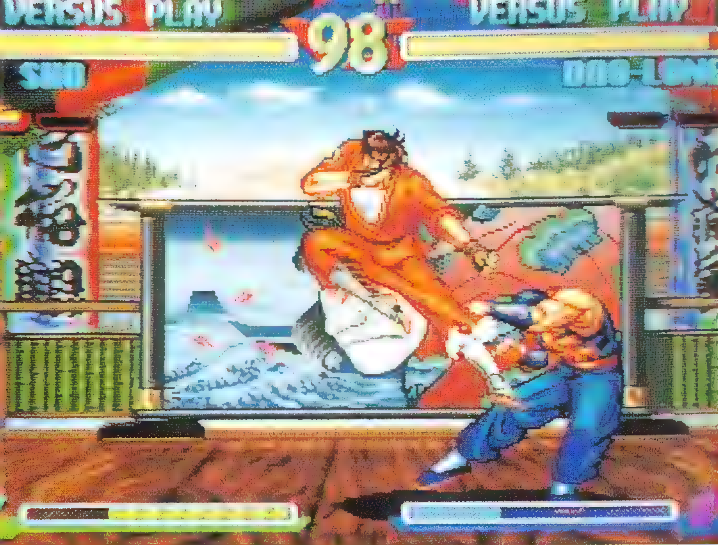


地面から3回連続炎の柱を出す技。例えるならテリーの3連ゲイザーに近い。
出が遅いので、使い道は先読み対空くらいか…。

背水叫喚殺（当て身）



当て見技。通常技や突進してくる必殺技などを取ることができる。
しかし後ろ足に当たり判定が残っているので注意。



BREAKERS™

ビスコがはなつネオジオ第4弾は本格格闘ゲーム 深い設定を持つ9キャラクターが登場！

ビスコ ＞ 格闘アクション ＞ 210M

MVS	1996年冬発売予定	価格未定
カセット	発売日未定	価格未定
CD	発売日未定	価格未定

今冬登場予定の「BREAKERS」。ビスコのネオジオ第4弾となる今作は格闘アクションだ。

今回はゲームのストーリーと登場キャラクターの設定をバッチリとお届け！

ゲーム概要をズバッと紹介！

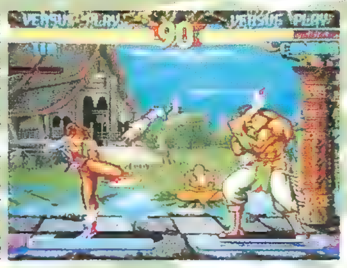
この「BREAKERS」は基本操作に関していえば、極めてスタンダードな操作方法なので、あまりとまどうことはないだろう。

お約束の超必殺技もきちんとあるので完成度の高いゲームになりそうだ。

基本操作

操作方法は変に複雑なものにはなっていない。このあたりは最近の2D格闘のゲームをプレイしている人にとっては嬉しい配慮。

訳の分からない操作方法でキャラクターが自分の思い通りに動かない！　なんてことはないのでご安心を。



基本操作で出せる技以外に必殺技もある

操作方法

レバー上	ジャンプ
レバー左	左移動
レバー右	右移動
レバー下	しゃがみ
Aボタン	弱パンチ
Bボタン	弱キック
Cボタン	強パンチ
Dボタン	強キック
ガード	
レバー左	上段ガード
レバー左下	下段ガード
投げ	
相手の近くで← or →＋C	

超必殺技

画面下部にあるゲージをためると超必殺技を出すことができるようになる。

そのゲージのため方だが、

①相手を攻撃する。

②相手の攻撃をガードする。

③相手を挑発する。

の3通りだ。

③の挑発については詳しいことはまだ不明だが、スタートボタンを押すとできるらしい。挑発をすることによってゲージをためること以外に何かできるのか、ユニークなアクションを見せてくれたりするのだろうか？

超がつくだけあって、威力が大きくグラフィックも派手なものになるだろう。だが、こちらも詳しいことはまだ分からない。待て、次号！



14HITの表示が！　超必殺技なのだろうか？

ストーリー

武術大会「FIST（Fighting Instinct Severe Tournament）」は、その名の通り苛酷な大会である。死者が出ることも珍しくなかったが、格闘家として名を上げようとする参加者は後を絶たなかった。ルールのないこの大会で勝ち残った者は、莫大な賞金とともに大会の主催者である黄（ホァン）財閥の頭首と闘う権利が獲得できるのであった。最強と呼ばれる彼に勝てば、格闘家としての栄誉を手に入れることができる。だが、公開されることのないこの最終戦に赴いた格闘家は、誰一人戻っては来なかった。

いつの頃から存在するのかは、誰も知らないが、そこには貪欲なる意志のみが渦巻いていた。太古より存在するその思念体は、現在の香港である男の肉体を手に入れた。そしてその闇なる力の増幅に欠かせない供食のシステムを、確立したのである。それこそが、世界から多くの参加者が集まるまでになった武術大会「FIST」である。

そしてまた今年も、生け贄が選抜されようとしていた。

神威 翔（かむい しょう）



- ●出身地：日本
- ●年齢：20歳
- ●格闘スタイル：空手
- ●身長：178cm
- ●体重：73kg
- ●性別：男

純粋に強さを追求する若者。「拳は弱きを助く」を信条とし、曲がったことが嫌い。最強と呼ばれる格闘家の噂を聞けば、彼はどこにでも赴く。

武術大会「F-IST」の噂も当然彼の耳に入っていたが、彼は知っていた。この大会で決勝まで勝ち残った者は、その後二度と、その名が聞かれることがないことを。その訳を知った彼は、最強と呼ばれているが悪名も高い大会主催者を倒すことを決心するが、これもまた彼の運命なのかもしれない。

タオロンとは過去に闘ったことがあり、その時に受けた頬の傷が無念の記憶となっている。それ以来、彼はタオロンを生涯のライバルと見なし、またタオロンも彼を友と見なし、2人は再戦を誓いそれぞれ修行を重ねているのであった。



炎をまとった必殺技。対空っぽい

技コマンド

必殺技	烈光波	↓↘→＋AorC
	紅三段蹴り	↓↙←＋BorD連打
	乱気流蹴り	↓↘→＋BorD
	疾風正拳突き	→←→＋AorC
超必殺技	聖拳衝波	↓↘→↓↘＋AorC
	紅岩砕蹴	↓↙←↓↙＋BorD

李 刀龍（リー タオロン）



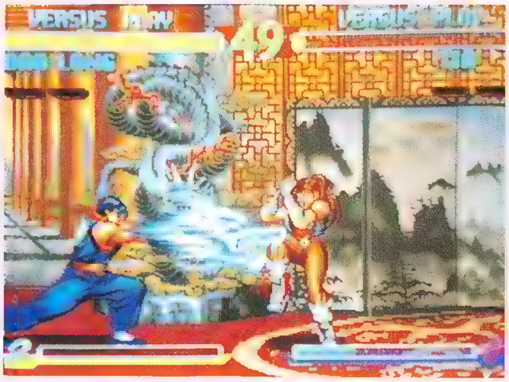
- ●出身地：韓国
- ●年齢：23歳
- ●格闘スタイル：功夫（クンフー）空拳
- ●身長：182cm
- ●体重：78kg
- ●性別：男

龍を神の遣いとして崇拝しており、使う技からもその傾倒が窺うことができる。

彼には父親の記憶がほとんどなく、拳法の鍛練をする父の影だけが幼い頃の記憶として残っている。3年前に他界した母から、父は殺されたと聞いていた。その首謀者こそ武術大会「F-IST」の主催者、黄その人だというのだ。

長きにわたる武者修行を終え、自らの功夫（クンフー）に自信を深め故郷に帰ってきた彼は、父親の仇をとるべく大会への出場を決意する。

ショウとは、修行中に訪れた日本で出会った。彼はショウのことを良き友、良きライバルとして認める一方、弟のようにも感じている。



龍のように見える飛び道具

技コマンド

必殺技	功龍牙	←ため→＋AorC
	穿弓腿	↓ため↑＋BorD
超必殺技	砲神連波	←ため→←→＋AorC
	神極乱舞	←ため→←→＋BorD
	練糾腿	↙ため↘↙↑＋BorD

コンドル・ヘッズ



- ●出身地：アメリカ
- ●年齢：37歳
- ●格闘スタイル：プロレス
- ●身長：231cm
- ●体重：138kg
- ●性別：男

その日、草原に狩りに出た彼の視界を突如として濃霧が覆った。こんなことは今までなかった。霧の向こうに何やら巨大な影が出現した。巨木だ！ 樹齢は千年を下らないだろう。この辺に、このような木があるはずがなく、周囲の景色は明らかに一変している。

巨木の傍らでは、大きなアメリカライオンが悠々とこちらを見ていた。その目には不可解な知性が感じられる。

「聞け、狩る者よ。」

野獣が語りかけてくる。マニトゥの化身だろうか？

「汝の時にして百年の間に、この地で多くの部族が滅ぼされた。すべては単一の意志による。その邪悪なる意志はこの地上のあらゆる国において、長きに渡ってその猛威をふるってきた。だが今、その意志を封印する機会が訪れた。」

聖霊の存在を信じる彼は、あるがままを聞き、そして受け入れる。

「あなたは、何者なのです？」

「何者でもない。見る者、とだけ言っておこう。さあ行け、狩る者よ。時は来たのだ。汝の行く所に、邪悪なるかの者はいるだろう。」

辺りは、元の風景に戻っていた。巨木も今はない。

翌朝、朝焼けに染まる見慣れた岩山を背に、彼は旅立つのだった。

技コマンド

必殺技	トマホーク・ジャック	ボタン３つ以上同時押し
	グランド・バッファロー・ホーン	→→＋BorD
	スカイ・ブリッジ	↓↘→＋BorD
	ムーンライト・スラム	接近して１回転＋AorC
超必殺技	アトラス・ロックバスター	↓↘→↓↘＋AorC
	ムーンライト・シェイク	接近して２回転＋AorC

 ※コマンドはマイキャラが右向きの時のものです。

ティア・ラングレー



- ●出身地：台湾
- ●年齢：18歳
- ●格闘スタイル：キックボクシング
- ●身長：164cm
- ●体重：秘密
- ●性別：女

幼い頃両親を亡くした彼女には、無敗を誇る若きチャンプの兄がいた。兄と一緒に鍛練を重ねてきた彼女も、女性でありながら兄と同じ格闘スタイルを持つようになっていた。

ある日、試合を直前に控えた兄は彼女に向かってこう言った、「今夜の試合に勝てば、今までにないファイトマネーが手に入る。これで念願の父さんたちのお墓を建てることができる。それも、立派なのをね。」微笑む兄だったが、彼女は何か不安なものを感じ、素直には喜べなかった。

その試合会場。かつてない金額のかかった試合に、観客たちは試合前から際限なくテンションを高めていった。

ところが、試合時間が近づいても兄が現れない。不気味な挑戦者だけがコーナーで待機していた。開始時間が過ぎ、しばらくたった頃レフェリーが挑戦者の不戦勝を告げた。観客のブーイングのなか、リングから降りてきた挑戦者は彼女に近づき、こう告げていった。

「クックック…。おまえの兄貴も黄（ホァン）様にたてつきさえしなければな…」

黄…、そういえば兄が黄財閥主催の武術大会「FIST」に出場することを聞いていた彼女は、失踪した兄の手がかりを求め、この大会への出場を決意するのであった。

技コマンド

	技	コマンド
必殺技	ラピッド・ゲイル	↓↘→＋AorC
必殺技	ライジング・アッパー	→↓↘＋AorC
必殺技	ソル・スパイク	↓↙←＋BorD
必殺技	ミラージュ・スピア・キック	BorD連打
超必殺技	ラピッド・チャージ	↓↘→↓↘＋AorC
超必殺技	バーニング・リボルバー	↓↙←↓↙＋AorC
超必殺技	カットラス・フラッシャー	↓↘→↓↘＋BorD

ライラ・エスタンシア



- ●出身地：ブラジル
- ●年齢：不詳
- ●格闘スタイル：我流
- ●身長：?cm
- ●体重：?kg
- ●性別：女

猿のように木を登り、豹よりも速く地を駆ける。ライラは、ジャングルの狩猟者だ。しかし、必要以上には殺さない。必要以上には捕らない。

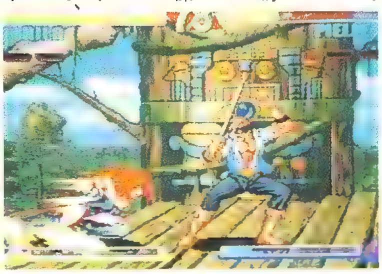
いつものように獲物を探していた彼女は、その日の森の様子がいつもと違うことに気づく。

「獣ガ吠エナイ…。鳥ガ鳴カナイ…。」

獲物を捕ることなく急いで村に帰った彼女を、女傑族の長（おさ）が待っていた。

「大地ガ泣イテイル。大キナ影ガ、和ヲ乱ス。ライラ、強キ者。東へ行ケ。聖ナル霊ガ、オマエヲ影ノ主ヘト導クダロウ…。」

長に言われるがまま、東に向かい旅立ったライラ。多難の末にたどり着いたその地では、今まさに武術大会「FIST」の初幕が切って落とされようとしていた…。



スピードを活かした突進系の必殺技

技コマンド

	技	コマンド
必殺技	クイック・スクラッチ	←ため→＋AorC
必殺技	ワイルド・セイバー	↓ため↑＋BorD
必殺技	キラー・スネーク	←ため↘＋BorD
必殺技	スピニング・クロー	AorC連打
超必殺技	シャイン・ビースト	←ため→←→＋AorC
超必殺技	ブラッディ・ファング	↙ため↘↙↑＋BorD

アルシオン3世（さんせい）



- ●出身地：エジプト
- ●年齢：4038歳（推定）
- ●格闘スタイル：ファラオ体術
- ●身長：209cm
- ●体重：55kg
- ●性別：男

彼の父ほど多くの民衆に慕われた王はいなかった。小さいながらも、国は富み栄えていた。

だが、悲劇がこの国に襲いかかった。老齢を迎えた王が、その息子、3世に王位を譲ろうとしたその前夜、何かにとり憑かれたかのようにひょう変した臣下の1人が王の殺害と王位の奪取をやってのけたのだ。

前王に忠実であった近衛兵達は、3世を筆頭にほう起したが、新王は不可解な術を使って、実にあっさりとこれを排除した。そして前王の亡骸と共に、抵抗する3世を小さな墓に封じこめたのであった。

どれだけ眠ったのだろうか…。閉じこめられた墓の扉が開かれるのを彼は感じた。見慣れぬ衣服をまとった人々。既に形を失った父の遺骸。扉を開いた異国の人々は彼を見て逃げ去った。墓から出た彼は辺りを見渡したが、そこには王宮はなく、臣民の家屋もなかった。遠ざかる砂煙が、月の光で微かに見えるのみである。

かなり長い間、眠っていたことと、彼の王国も、彼の民も、既にこの世にはないことだけはわかった。失意に沈む彼を、ある悪意の波動が撃つ。忘れもしない、あの新王の物とまったく同じではないか！ 焼けつくような復讐を胸に、その波動の在処を求め彼は旅立つのだった。

技コマンド

	技	コマンド
必殺技	ポイゾン・フォッグ	←↙↓↘→＋AorC
必殺技	デッドリー・クロー	↓↙←＋BorD
必殺技	ダッシュ・ニー	↓↘→＋BorD
超必殺技	アヌビス・ハッグ	↓↘→↓↘＋AorC
超必殺技	ファラオ乱舞（らんぶ）	↓↙←↓↙＋AorC

ピエール・モンタリオ



- ●出身地：イタリア
- ●年齢：32歳
- ●格闘スタイル：フェンシング
- ●身長：188cm
- ●体重：82kg
- ●性別：男

気だるい午後のひととき。お気に入りの赤いバラの花に囲まれて、彼はシナモンティーをすすっていた。何を思ったか突然立ち上がった彼は、最近購入したロココ調の姿見の前に立つ。

「美しい…。美しいうえに最強を誇るこの私。なんて罪作りな…。」

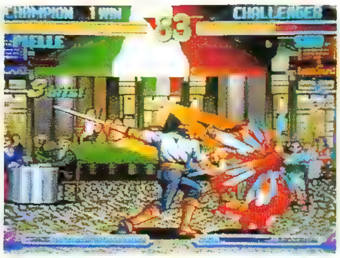
衣擦れの音がして、視界の隅にジィの萎縮した姿が映る。

「旦那さま。造園業者への今月の支払いがやりくりできません。」

おずおずと差し出すジィのその手には、武術大会の出場要項が載っていた。決勝で最強の格闘家を倒せば賞金…か。

「この私こそが最強だ。ジィ、私は美の完成と名誉のために出場するぞ。」

素顔を隠し、サーベルを手にしたエセ貴族は、敢然と立ち上がるのだった。



剣を使っている分リーチがある

技コマンド

	技	コマンド
必殺技	ボンジュール・ショット	↓↘→＋AorC
	ロビン・ライナー	→↓↘＋AorC
	ムッシュ・クラッシュ	↓↙←＋AorC
	ローザ・トレイン	↓↙←＋BorD
	メルシー・アンドゥトロワ	ジャンプの頂点で↓＋ボタン３つ以上
超必殺技	アンドゥ・ロビン	↓↘→↓↘＋AorC
	サンダー・クラウザー	↓↙←↓↙＋AorC
	スーパー・ローザ	↓↙←↓↙＋BorD

シーク・マハール



- ●出身地：サウジアラビア
- ●年齢：48歳
- ●格闘スタイル：剣術闘法
- ●身長：170cm
- ●体重：104kg
- ●性別：男

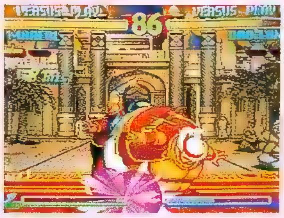
アラブの勇敢な戦士である彼は、かつて戦友と共に武術大会「F-ST」に出場した。準決勝、僅差で彼を負かしたその友は、決勝へと駒を進めた。「いい戦いだったな、相棒。とっとと決勝の相手を倒して来るからな。その金で豪勢に遊ぶとでもしようぜ。」

そう言って友は出ていった。彼は友の戻るのを待った。しかし友は、二度と戻っては来なかった。彼は自堕落な生活へと身をやつし、故国では禁じられた酒に溺れるようになる。

半年の時が流れた。前の夜、酔いつぶれた彼は活気あふれる商店街の片隅で目を覚ます。

ふと目に入った露店に見慣れた三日月刀が売られていた。彼は目を疑った。その剣は紛れもない、友が決勝へと持参した物だった。友があの剣を手放す筈がない！ 友に何が？

彼は、戦友の仇を討つことを決心し、修行の毎日に身を投ずるのであった。



体が膨んだデブっちいのがマハールだ

技コマンド

	技	コマンド
必殺技	スラッシュ・ソード	↓↙←＋AorC
	バニッシュ・ソード	↓↙←＋BorD
	ファイヤー・ブレス	←↙↓↘→＋AorC
	バルーン・ボム	ボタン３つ以上同時押し
超必殺技	カダブーラ・ボンバー	↓↘→↓↘＋AorC
	シヴァ・ダンス	↓↙←↓↙＋AorC
	ローリング・ブレス	接近して１回転＋BorD

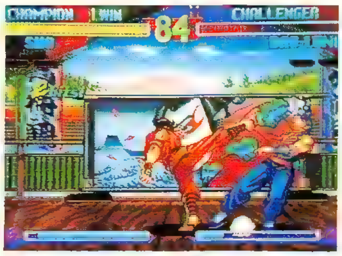
黄（ホアン） 白虎（バイフー）



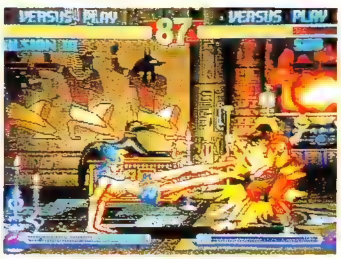
- ●出身地：香港
- ●年齢：？歳
- ●格闘スタイル：？
- ●身長：？cm
- ●体重：？kg
- ●性別：男

邪悪なる存在が、現在において得た肉体が彼である。この肉体は、かつてタオロンの父の物であった。財閥の頭首という地位を持ち、かつ優れた格闘家であるその肉体は、その目的を達成するのに好都合だったのだ。

彼、その邪悪な存在は、ある時は町を、またある時は国を丸ごと滅ぼしてきた。敗者の気を喰らうことで闇の力を大きくしてきたのだ。だが、現在において、そのような行動は目立ちすぎる。そこで彼は、良質な気の持ち主を選択するため、そして密かにそれを抹殺し気を喰らうため、全世界に武術大会「F-ST」の告知をするのであった。



決勝に進むために闘うのだ



ホアンと闘うのは誰になるのだろう

必殺技

技	コマンド
剛射拳（ごうしゃけん）	？？？
黄家爆雷掌（ホァンけばくらいしょう）	？？？
激震波（げきしんは）	？？？
頭髪鞭（とうはつべん）	？？？

超必殺技

技	コマンド
二節乱舞（にせつらんぶ）	？？？
真爆雷掌（しんばくらいしょう）	？？？



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

TM

イラスト／しろー大野

SNK	RPG	容量不明

MVS		カセット		CD	'97年春発売予定
	－		－		
	－		－		価格未定

最新画面入手ー・事件の鍵を握る人物も大紹介ー！

次第にストーリー展開が見えてきた武士道烈伝。今号も『邪天降臨之章』、『妖花慟哭之章』両章の最新画面を公開していこう。

さらに今回は、ストーリーのカギを握っている重要キャラも紹介していくぞ。

キャラクター紹介

ここでは、公儀隠密として、『邪天降臨之章』・『妖花慟哭之章』ともに序盤で大活躍する柳生十兵衛と、『妖花慟哭之章』で展開のキーキャラになる花諷院和狆を中心に紹介していこう。

柳生十兵衛（やぎゅうじゅうべえ）

時代劇のスーパースター隻眼の公儀隠密登場！



プロフィール

流派：柳生新陰流・改
武器銘：大和守　虎鉄・助広
生まれ：1749年3月6日
出身地：土佐
声優：小林清志

格闘版サムライシリーズ最新作、『天草降臨』では見事に復活した十兵衛。

この武士道烈伝では、両方の章に登場し、序盤のストーリーに絡んでくるぞ。

シナリオ設定

公儀隠密である十兵衛は、天草の復活による全国各地の不穏な動きにいち早く気づき、行動を開始する。

スタートイベントで、それぞれ天草の闇の力の存在を知った主人公たちも、旅に出て江戸に集結している。

そこで主人公たちは、不穏な動きを察知した十兵衛が、屋敷のある江戸からすでに西へ向かったと知ることになる。

主人公も彼の跡をたどっていくことで、天草討伐の旅を一歩一歩進めていくことになる。



花諷院和狆（かふういんにこちん）

魔物を封じる枯華院の住職



プロフィール

流派：戸隠流陰陽術
武器銘：無名
生まれ：1721年1月9日
出身地：飛騨
声優：モンスター前塚

現在は枯華院の住職だが、若いころは多くの魔物を封じてきた和狆。

魔物の復活を知り物語をリードしていく。

『邪天降臨之章』では、覇王丸と幻十郎という兄弟弟子を抱える師匠として、彼らのスタートイベントにしっかりと登場する。

シナリオ設定

『妖花慟哭之章』の章に登場し、序盤のストーリーを引っ張っていくキーキャラとして登場する。どうやら、魔物退治に再び気を吐く姿も見られるようだ。

この章のスタートでは、各主人公が「不穏な空気を察知した」という和狆の手紙を受け取り、起点の地である出雲に向かう設定になっている。この出雲で和狆はとても重要な動きをするようだ。

ゲーム中では「幻十郎の様子がおかしい」と覇王丸に様子を伺わせるシーンなど、思いやりある師匠としての顔も見ることができる。



服部半蔵（はっとりはんぞう）

真蔵の体を取り戻すため怒りに燃える忍者

プロフィール

流派：伊賀流
武器銘：無名・忍者刀
生まれ：情報なし
出身地：出羽山中
声優：新居利光

半蔵の妻の綾女（くの一）はガルフォード、アースクェイクの師匠でもある。
ガルフォードのスタートイベントでは息子の真蔵とともに月山の地で修業している。

アースクェイク



シナリオ設定

この2人は、メインキャラの1人であるガルフォードのスタートイベントに登場する。
物語は、服部半蔵とアースクェイク、ガルフォードの関係と、真蔵の体を乗っ取る天草を中心に展開される。
非常にドラマチックな展開になっているのでプレイヤー必見の場面だ！

盗賊団を率いて登場する神出鬼没なキャラクター

プロフィール

流派：我流忍術
武器銘：FUJIYAMA
生まれ：1759年7月25日
出身地：米国・テキサス
声優：菅原正志

アースクェイクは、盗賊団を率いて両方の章に登場する神出鬼没のキャラクター。
当然、彼らとの戦闘も発生する。しかも格闘ゲームと違い、手下を連れてバトルを挑んでくるので、プレイヤーは気合いを入れてかかるべし。

〈登場場面での相関図〉

師匠
服部半蔵（師匠＝綾女）

弟子
ガルフォード

弟子
アースクェイク

2人ともアメリカから忍術をマスターするために半蔵のもとで修業している。

月山

天草 → 服部真蔵（半蔵の息子）

↓

目の前で天草に体を乗っ取られる！
天草復活

↓

天草の姿となっていずこかへ消えてしまう。

半蔵は天草を追って消えてしまう。
ガルフォードも師匠のあとを追って江戸へ。

アースクェイクはなんと盗賊団を率いていずこかへ…。

これがギリギリ最新情報!!

初公開！これが魔神要塞と阿号だ

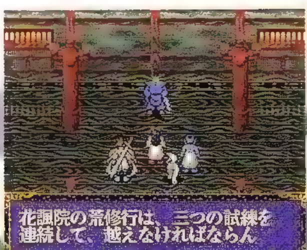
出雲に突如飛来する〝魔神要塞〟。パーティを組んだ主人公たちの目の前に敵キャラである『阿号』が登場する。
こいつは、羅将神ミヅキが世界征服のために生み出した〝邪銅鐸〟を今にも世界各地に向けて発射しようとしているようだ。和狆が叫んでいる通り、ここで邪銅鐸を破壊することができるのだろうか…。
『阿号』は、敵キャラの中でも序盤の重要キャラ。実は『吽号』というもう1体の敵キャラとセットで「阿吽の攻撃」(?)を仕かける壮絶なバトルを展開するぞ。
ここでの闘いで、先に乗り込んでいた十兵衛と和狆の両方が、パーティとともに壮絶な闘いへと巻き込まれてしまう。



阿号が登場！　銅鐸を破壊することができるか？

和狆の古巣？〝花諷院〟が修業場として登場

花諷院和狆のルーツである〝花諷院〟は京都に存在する。和狆が飛騨で住職を勤めている〝枯華院〟同様、この〝花諷院〟も大事な修業場なのだ。
この修業場は3階建ての塔になっていて、1階から3階までの修業をすべてクリアすれば、かなりの奥義が手に入る（らしい…）。
この建物の入り口には和狆の孫である花諷院骸羅の姿も見られるゾ！



ここで修業を成功させれば強力な奥義が手に入る…らしい



©SNK 1996

得点王 炎のリベロ

SNK FOOTBALL CHAMPIONSHIP
得点王 炎のリベロ™

全世界80ヵ国から選択可能!! さらにパワーアップした得点王シリーズ第4弾!

SNK	スポーツ	226M
MVS 発売中 98,000円	カセット 12月20日発売予定 29,800円	CD 発売日未定 価格未定

人気サッカーゲームシリーズ〝得点王〟の第4弾「得点王　炎のリベロ」が、10月に発売された。

今号では遅まきながら、このゲームの概要を紹介していこう。

※画面は開発中のものです。



イタリアは伝統的に高い守備力を誇る



ヨーロッパAは強豪ぞろい

参加チーム数はシリーズ最多の80カ国

今回最大のウリは参加チーム数。なんとシリーズ最多の80ヵ国から選択が可能なのだ。

各チームにはそれぞれスピード、攻撃、守備、パワー、テクニックなど5項目のパラメータが事前に設定されており、さらに〝バランスタイプ〟〝オフェンスタイプ〟〝ディフェンスタイプ〟〝テクニカルタイプ〟の4つからタイプ選択することとできる。

つまりチーム固有の特性を、好みに応じて大幅に変えることができるわけだ。



好みのタイプにしてしまおう

2種類で構成されるチャンピオンシップ選択

このゲームには2種類のモードが設定されている。

1つは〝ワールドチャンピオンシップ〟。前作の〝ワールドトーナメント〟同様、世界大会に参戦し、世界一の栄冠を目指すモードだ。

試合が進むにつれて、イタリア、ブラジルなどの強豪国が次々と登場し、ハイレベルな試合を楽しむことができるぞ。どちらかといえば、中・上級者向けのモードだ。

もう1つは〝SNKフットボールチャンピオンシップ〟。これは、8地域の中から1つの地域・チームを選択して対戦。その試合に勝つと、対戦国が所属する地域を制覇したことになり、この要領で全8地域の制覇を目指すというもの。どちらかといえば、初心者向けのモードだ。

またこのモードでは、特殊イベントとして、テリー・ボガード、リョウ・サカザキといった歴代人気キャラで構成される〝SNKスーパースターズ〟が乱入してくるぞ。

これもお楽しみのひとつだ。

基本操作では状況に応じたボタン操作を覚えておこう

基本的な操作法は、レバーは選手の移動や向き、パス・シュートの方向を指定する。

またボタンは、A、B、C

NEW GAME 得点王　炎のリベロ

の3つを使用。状況によって別表のようにそれぞれ動作が変わってくる。

基本操作

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
攻撃時	低軌道の速いパス	空中戦につなげる軌道の高いパス	ドリブル中にも出せる短いパス
空中戦	低軌道のパスや、ヘディングなど	空中戦につなげる軌道の高いパス	操作選手の変更
シュートエリア内	ゴールを狙ったシュート	高軌道のパス	短いパス
防御時	スライディング（ボールが空中戦可能な位置にある時は空中戦になる）	タックル、ラフプレイ（条件によってさまざまに変化）	操作選手の変更
キーパー	低軌道で遠くまで飛ぶボールをキックする	高軌道でスピードの遅いボールをキックする	低軌道で短距離を飛ぶボールをキックする

※キーパーは、通常CPUによる完全オート操作となっている。表内はゴールキック時

直接フリーキック画面での操作

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
攻撃側	低軌道シュート	高軌道シュート	使用せず
キーパー	レバーで左右移動やセービングの方向を指定しAでボールの方向に自動セービングする（正面の場合は動かない）		

アングルの変化でよりリアルな臨場感が!!

今回も前作同様、ゲーム中に通常画面とは異なるアングルのイベント画面が用意されている。

一つは〝直接フリーキック画面〟。この時は別表のように選手の操作が若干異なる。

〝シュートチャンス画面〟もその一つ。前作のスーパーロングシュートと似たシステムだが、相手側のキーパーに対してのシュートしかできなかった前作に比べると、ドリブルはもちろん近くの味方選手にパスを出すなど、かなり自由なゲームメイクが可能となっている。



一瞬の判断が勝負の分かれ目

勇猛果敢に攻めまくれ！エキサイトゲージシステム

今回新たに加わった〝エキサイトゲージシステム〟。

このシステムは、国旗下のゲージのレベルに応じて、オフェンス選手の能力が高まるなどチームの状態が変化するというもの。

ゲージは通常ドリブルやパスをすることで高まり、その上昇・減少のスピードや持続時間は、タイプ選択によって異なってくる。



エキサイトゲージが高まってイタリアのチャンス!!



シュートを狙うか、パスかドリブルか



直接フリーキック画面



ニッポン、ゴール！



いやん、レッドカード…

8地域の概要を紹介

オセアニア・アジアA	北中米	ヨーロッパC	ヨーロッパA
中近東を中心としたブロックで、サウジアラビアやウズベキスタンなどが中心。使ってみると意外な発見がある国もあるかも。	世界の強豪メキシコの他、アメリカなど近年実力をつけてきているチームが多い。ひょっとすると、意外な実力を秘めたチームがいるかも…。	攻撃重視のブルガリアから守備重視のイスラエルまで、多彩な戦術を持った国が集まるブロック。熾烈な戦いが予想される。	'98年のW杯開催国のフランスを筆頭に、古豪イタリア、イングランド、スペインなど、世界有数の強豪ぞろいのブロック。さすがに強い。
オセアニア・アジアB	**南米**	**アフリカ**	**ヨーロッパB**
'96年の五輪予選でアルゼンチンに善戦したオーストラリアを中心に、日本、韓国、中国など、この地域では強豪が多いブロック。	'94年W杯優勝のサッカー王国ブラジルや強豪アルゼンチンなどがひしめく、全体的にレベルが高いブロック。世界制覇への最大の壁となるか？	優れた身体能力を活かした、パワーみなぎるアフリカンサッカーが武器。五輪優勝国のナイジェリアを中心に、急成長のチームが多い。	'96年に欧州選手権大会で優勝したドイツをはじめ、オランダ、スウェーデンなど個性に満ちあふれた実力のある国が集まっている。

大聖堂には悪魔が潜む!? 3Bステージも手強いぞ！

ステージが進むたびに、どんどん枝別れしていくこのゲーム。ステージ3はA、B、Cと、全部で3つのパターンがあるのだ。
ちなみにステージ2はどちらを選んでもボスは一緒だったが、3Bのボスは前回紹介した3Aのボスと全然違うので注意が必要。
この3Bステージは、2A、2Bステージのどちらからもくることができるぞ。

超鉄ブリキンガー

超鉄ブリキンガー™
BRIKINGER

攻略／DSP-たろりん

ザウルス	シューティング	178M
MVS	– / –	
カセット	– / –	
CD	発売中	￥6,800

3Bステージ 懺悔の手には…





①ザコヘリと小砲台地帯

ヘリは結構きついバラまき弾を撃ってくるので、ステージ前半では最優先で破壊していくようにしよう。このヘリは3機同時に出てくるのだが、ステージ2でノコギリを取ってきていれば、ため攻撃一発で一掃できるぞ。
小砲台は、できれば打撃ため攻撃で一気に破壊してブリキンメダルを稼ぐべし。

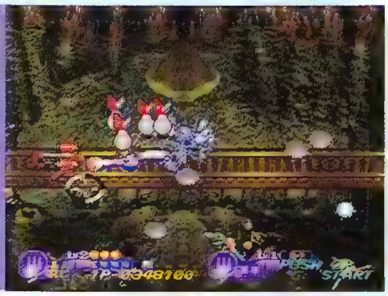
②大砲台

大きい砲台は、破壊できる弾を遅い周期で撃ってくる。それほど強くはないが、弾を破壊すると発生する爆風には判定があるので気をつけよう。

③中間地点のでか砲台

横へのスクロールが止まったら、中ボスの大砲台×3地帯だ。ここでは下の大砲台を壊したらザコ撃ちに専念し、画面が上方にスクロールしたら上の大砲台を打撃ため攻撃で破壊。それから中央の本命大砲台に撃ち込むようにするとラク。
中央の大砲台は耐久力が高いので、打撃ため攻撃を2回当てないと壊れないが、打撃ため攻撃でとどめをさせればエネルギーアイテムを出す。しっかり回収せよ。いえる。





④電撃球

砲台から建物の中に入ると、球形の敵が編隊を組んで登場。誘導弾を撃ったあと、稲妻をまとって自機の方に突進してくる。誘導して1ヵ所に集めて打撃ため攻撃で稼ごう。おやつタイムだ。

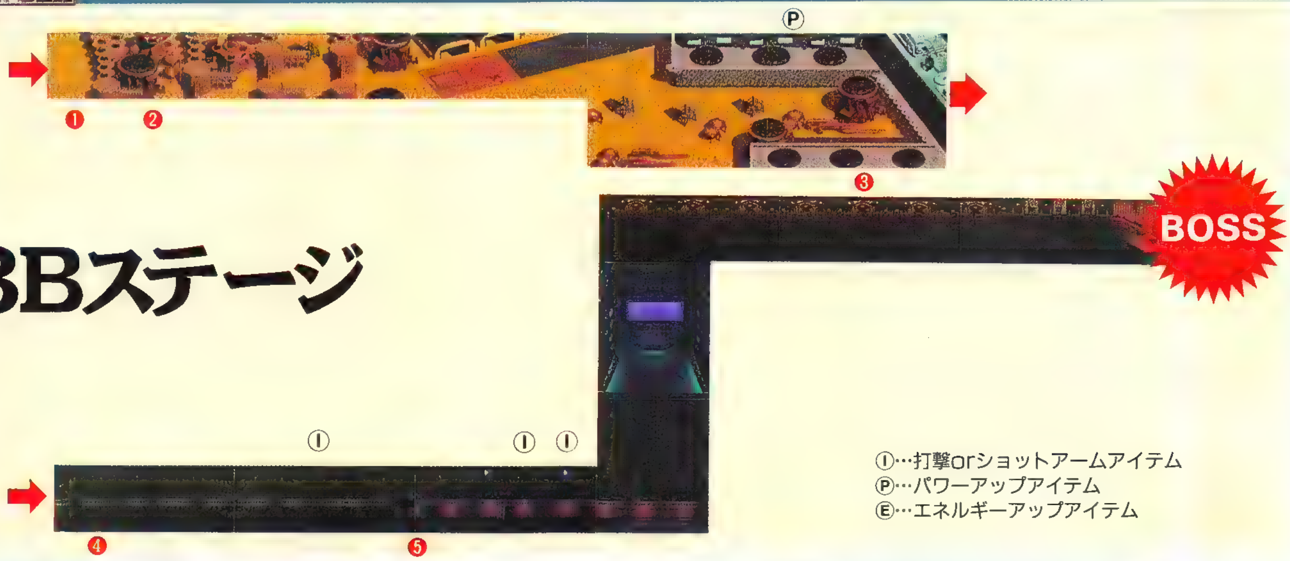




⑤壁

スクロールが止まると前方に壁があり、水中からザコがたくさん出てくる。ここのザコは強いのであまり相手にせず、前方の壁を壊すことに専念しよう。壁が壊れればザコは自爆するので一安心。その後ミサイルを撃つザコが前から大量に出てくるので、打撃ため攻撃で稼ごう。
ボス前の廊下の旗は打撃攻撃で壊すとブリキンメダルを出す。打撃ため状態のブリキンガーを直接ぶつけてメダルを出そう。

3Bステージ



Ⓘ…打撃orショットアームアイテム
Ⓟ…パワーアップアイテム
Ⓔ…エネルギーアップアイテム

ボス　音響考慮式機操兵（おんきょうこうりょしききそうへい）　折駕（おるが）

肝心のボスだが、攻撃方法が豊富なので、それぞれ解説していこう。またこいつはノコギリでとどめをさすと、MAXエネルギーアイテムを出す。取ると、なんとエネルギーの上限が1つ増えて5つになるぞ！　絶対取りのがしてはならない！

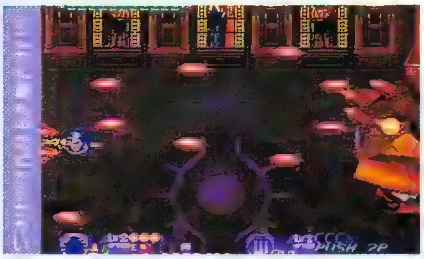
攻撃パターン

1 画面中央付近でミサイル乱射

このミサイルは破壊すると5WAYの弾になるので、撃たずによけるのが基本。ボスの後ろ側（画面右上or右下）にいくといい。

2 画面右端でミサイル乱射

この時も右上でよけることができるが、次の攻撃がよけづらくなる。画面左端で、平行に飛んでくる2発のミサイルの上か下でよけよう。



3 ノコギリを3つ出す

ノコギリは上、中央、下の3ヵ所に飛んでくる。投げる構えを見たらすぐに間に入り、ノコギリが飛んできたら右にいこう。その後ノコギリは自機に向かって突進したあと、ボスの手元に戻っていく。大きく上下に動きながらかわして左に戻ろう。



4 手から広範囲に弾を撃つ

弾は2回に分けて撃ってくる。さらにその2回が2セットくる。1回目の弾はボスの正面でよけ、2回目は少し上下に動いてよけよう。他に、上下に大きく動く方法もある。





5 誘導ミサイル

この誘導ミサイルも、撃つと4発の弾になるので、撃たずに上下によけよう。

6 照準ミサイル降らせ

照準のパターンは2つ。格子状のパターンの時は、画面左端でボスの正面にいればよい。もう1つのパターンの時は、画面左下でしばらく待ち、自機に照準が重なったら前に逃げる。

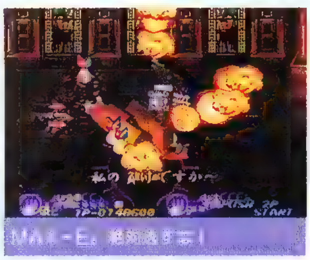


7 回転しながら弾ばらまき

ボスが左にいる時はボスの真上か真下。右にいる時は普通に正面で見切ろう。

8 タックル

これは特に問題がないはず。構えを取ったら正面から逃げればよい。



ボスの攻撃パターン表

第1形態（2ループ）				
1	2	(3)	ボス上	4
			ボス中	4
			ボス下	4
2	3or4	5		
第2形態（2ループ）				
6	ボス左	7	5	8
6	ボス右	7	3	4
2	4	2	8	

キャラクターテキスト

シリーズを追うごとにその正体が暴かれてゆくキング 今回はそんな彼女の素顔をまとめてみたぞ！

キング KING



名前：本名不明
格闘技：ムエタイ
誕生日：４月８日
年齢：24歳
国籍：フランス
職業：バーの経営者（元バンサー＝用心棒）
血液型：Ａ型
身長：175cm
体重：58kg
スリーサイズ：B86・W56・H85

趣味：ワイングラスコレクション
好きな食べ物：野菜（ベジタリアン）
好きな言葉：美しい薔薇には棘がある
好きな音楽：ジャズ、ロック
好きな異性のタイプ：興味ないね
得意スポーツ：ビリヤード
大切なもの：この美しい美貌かしら（笑）
嫌いなもの：不潔な奴（ジャック）

★NF人気投票結果

第１回	第２回	第３回
11位	3位	3位

キング様の勇姿を見な！

●キングの代表技



足で飛ばす飛び道具。2連発のダブルストライクもあるぞ



上昇しながら回転蹴りを食らわす。去年まで横に飛んでいたね



連続で蹴りを浴びせる。オラオラオラー！　突進技じゃい



このバク転のあと、蹴りをバシバシ叩き込む。かなり痛い



空中から急降下蹴り。まさにびっくり薔薇ー　龍虎2では隠し必殺技だった



KOFシリーズお馴染みの超必殺技だ！蹴り殺せ〜!!



「本気でおいでよ！」いつだって本気さベイベー



悔しそうに指を鳴らすキング。次が怖いぞ〜



「はん、情けない！」ハンケチーフを投げ捨てる。拾おう！

●衣装の歴史



バンサー（用心棒）時代のキング。男らしい♡



女とバレたからにはピンクで攻めるわよ〜ん♡



上着着用。落ち着いた雰囲気だ。2Pは深緑。どっちもグー



衣装はほとんど変化なし。1Pは前回同様あずき色



ジャケットがベストになって、ホンマにすっきりや

※キングのプロフィールはその出演作より編集

キング、その生きざまに迫る!

●美しい薔薇には棘がある

キングのイメージは? こう問われれば、大抵の人は"薔薇"と答えるだろう。

そのイメージの通り、キングは美しく、そして気高い。

しかし忘れてはいけない。彼女の好きな言葉にも挙げられている通り"美しい薔薇には棘がある"ものなのだ。

もちろん"棘"の部分もばっちりイメージ通りである。

金と暴力の渦巻く暗黒街サウスタウン。当時そのサウスタウンを支配していた組織の幹部であったMr.ビッグに雇われ、レストラン「L'AMOR」の用心棒としてその手腕を振るっていた時の彼女の姿は、まさに美しい薔薇の棘だったに違いない。

とはいえ、このファイターが実は女だったとは、当時は誰も夢にも思わなかっただろう。

ちなみに彼女の格闘スタイルであるムエタイは、その昔タイでムエタイチャンプから教わったものらしい。





これにはドギモを抜かれた人も多いハズ。彼は彼女だったのだ～!!

●姉としてのキング

しかし彼女だって、何も好き好んで悪に棘を…もとい、力を貸していたわけではない。

龍虎の拳2のエンディングを見た人は知っていると思うが、彼女にはジャンというたったひとりの弟がいる。

しかもその弟は病気で足を悪くしており、一歩も歩けないでいた。一刻も早い手術が必要な状態だったのだ。

ここまで書けばするどい読者さんはもうお分かりだろう。彼女は弟の手術代を調達するため、悪に金で雇われていたのだ。感動的じゃないか!!

ジャンの足はリョウ・サカザキらの援助によって手術をし、すっかりよくなったはずなのだが、今年彼は交通事故に遭ってしまい、再び入院生活を余儀なくされた…どこまでも不運な少年だ(もう退院したのでご安心を!)。

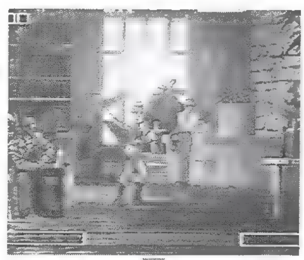
●若くしてバーの経営者に!

いったん格闘界を引退したキングはサウスタウンを離れ、イギリスでバーの経営をはじめた。

バーの名前は「イリュージョン」。毎年毎年KOFのバトルステージにされるわ、オーナーはワイングラスを放り投げるわで、穏やかじゃない感があるバーだが、それでこそキング様の店って感じだよね。

それでも若い美女の経営するこのバーは、幅広い客層にウケているようだ。

その証拠に、店内の客は乱闘を好む荒くれ者から、ドレスを着たレディまで実にさまざま。さらに今年はエアシップ内で営業したりと、随分と商売繁盛のご様子だ。やり手なんだね。



素朴な感じのいい店だ。中央を歩くウエイトレスちゃんは、密かなブームである



客層もブルジョワジーに! ドレスを着た人までいるぞ。ウエイトレスちゃんも健在

キング バックストーリー

●龍虎の拳

1987年。一切の過去を謎に包んだ男が、突然サウスタウンにやってきた。

彼はムエタイを華麗に操り、サウスタウンで無法の限りを尽くした。

しかし、街の不良グループ「BLACK CATS」のリーダーであるジャックと激しく対立し、敗れ去ってしまう。

仲間を奪われてしまった彼だったが、ジャックのボス、Mr.BIGの勧めで、レストラン「L'AMOR」のバンサー(用心棒)として働くこととなった。

●龍虎の拳2

「L'AMOR」のバンサー(=用心棒)として腕を振るっていた青年は実は女であった。

"キング"と名乗る本名不明のこの美女は、リョウ・サカザキたちとの闘いのあとバンサーを辞め、数ヵ月間行方をくらませていた。が、キングは突然サウスタウンに戻ってきた。

彼女はさらに磨きあげた技を駆使して、街のストリートファイターたちから多額の金を巻きあげていった。サウスタウンを牛耳る組織の主催する今回の異種格闘技戦にも、賞金目当てでの出場だった。

そして見事大会に優勝し、賞金を手にした彼女の前に現れたのは、1年前に拳を交わしたリョウとロバート、そして足を病み歩けないはずの弟、ジャンだった。

ジャンは彼らの援助で手術をし、元気な姿で彼女に駆け寄ってきた。1年前、Mr.ビッグによって拉致されたリョウの妹、ユリを彼女が助け出したことへの礼だったのだ。

●KOFシリーズ

'94年、格闘技の世界から足を洗い、イギリスでバーを経営していた彼女の元に、KOFの招待状が届いた。格闘界から身を引いた彼女は出場を辞退するつもりでいたが、ユリと舞の必死の説得により、彼女たちとチームを組んでの出場を決意した。

翌年も招待状は届いた。前回の出場で、格闘への闘志を蘇らせたキングは、今回もユリ、舞とともにチームを結成した。

そして今年、抜けたユリの替わりに、藤堂流古武術の使い手である藤堂香澄を舞に紹介したキングは、新・女性格闘家チームとして再び闘いに挑むこととなる。

キング相関キャラ紹介

ジャン

キングの愛する弟。不幸の星のもとに生まれついた少年である。

Mr.ビッグ

キングの元ボス。当時、サウスタウンを支配する組織の幹部で、キングにバンサーの仕事を紹介したのも彼。

ジャック

その昔、サウスタウンにおいてキングと対立し、彼女を負かした男(キングは今もジャックに雪辱を果たそうとしているが、消えたキャラじゃねぇ。結果的には今も生き残っているキングの勝利といえそうだが…)。

不知火 舞

餓狼伝説シリーズのヒロイン。KOFシリーズではキングのチームメイト。

藤堂香澄

キングも闘ったことのある藤堂竜白の娘。KOF'96においてキングとともにチームを組む。

ユリ・サカザキ

かつてMr.ビッグに拉致された際、キングに助けられた。KOF'94、'95ではキングとチームを組む。

リョウ・サカザキ

妹のユリを助けたお礼に、ロバートとともにジャンの手術代を出してくれた。

設定原画



ワンポイントキャラクターレッスン

キング様の得意スポーツ"ビリヤード"で遊ぼう!

ビリヤードの歴史

ビリヤードの歴史は古く、その原型は紀元前400年頃、ギリシアの戸外スポーツとして行われていたといわれる。

現在のスタイルの起源については、イギリス起源説とフランス起源説があるが、14世紀から15世紀にかけて最初はクリケットに似た戸外スポーツとしてプレイされはじめ、それが室内競技に改良され、ヨーロッパ各地で発達したというのが定説となっている。

ビリヤードとは?

一般に「球突き」や「撞球」と呼ばれる室内競技で、4辺がクッションになっている長方形の球台の上でボールを突き、得点を争う。

種目は色々あるが、一般的なものは「4つ球」と「ポケット」で、やや高度なものに「3つ球」と「ポークライン」がある。

代表的な競技法

一般的な種目である「4つ球」と「ポケット」の競技法を紹介しよう。

〈4つ球〉

赤と白の球を2個ずつ使い、定められた位置にある白、赤の球に対し、手球の白球を棒(キュー)で突く。

白球から先に当て、次の赤球に当たれば1点、さらに別の赤球に当たれば1点となる。

2度目からは赤→赤(1点)でも赤→白(1点)でも自由に当てられる。

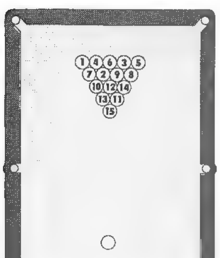
一方が失敗すると交代となり、相手が別の白球を手球としてそのままの位置から突き、早く持ち点を突き終わった方の勝ち。

〈ポケット〉

番号のついた複数の球(9個か、15個が最もポピュラー)を、台の4隅と長いクッション側の中央に設けられた6つの穴(ポケット)のある台に置き、手球の白球で1から番号順にポケットに落とすというローテーション競技。

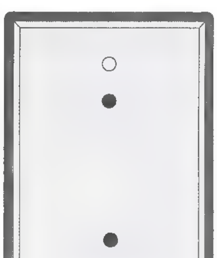
競技開始時の初球位置

ポケット



その名の通り6つの穴(ポケット)のあいた台を使う。15個の場合、球を置く位置は図の通りだ。

4つ球



穴のあいていない台を使う。図のように赤球を前に、白球をうしろに置く。

〈参考文献〉教科別学習大事典(大島正二/旺文社)、万有百科大事典(赤垣昭/小学館)、ビクトリア現代新百科(大谷要三/学研)

▶キャラクターテキスト

必殺技名一覧



	龍虎	龍虎2	KOF'94	KOF'95	KOF'96
●必殺技					
ベノムストライク	○	○	○	○	○
烈風脚	○				
跳び二段蹴り	○				
猛襲脚		○	○		
トラップショット		○	○	○	○
トルネードキック		○	○	○	○
サプライズローズ		○		○	○
ダブルストライク			○	○	○
ミラージュキック					○
●超必殺技					
ダブルストライク		○			
イリュージョンダンス			○	○	○



キング様のお言葉

龍虎の拳

◆勝利メッセージ

これで判っただろう!! 他人を見かけで判断するなよ!!（VSリョウ）

龍虎の拳2

◆ステージクリアメッセージ

●しょうがない奴だ、私のまねなんてバカなことはもうやめることだな。

●ちょっと本気を出しちまったよ。ケガはだいじょうぶかい?

◆スタートメッセージ

しばらくね。修業のせいか見せてもらうわよ。かかってきなさい。（VSリョウ）

ジャックさんの御登場か。あの時のうらみはらさせてもらうよ。（VSジャック）

BIG、もうあんたと組む気はないよ。あんたを倒してでも組織から抜けさせてもらうよ。（VSMr.BIG）

私と闘うってのかい? バカなことはやめてお嬢ちゃんはさっさとお家に帰りな!（VSユリ）

KOF'94

◆勝利メッセージ

傭兵なんてもう辞めたらどう? 仕事捜してあげるわよ。（VSブラジルチーム）

フッ、だらしない男達ね…いや、私が強すぎるせいかな。（VS日本チーム）

私の蹴りは天下無敵! いかにテコンドーといえども敵ではない。（VS韓国チーム）

いくらマネをしても無駄よ! 本物の技には勝てないわ。（VSイギリスチーム）

KOF'95

◆勝利メッセージ

まだまだ荒削りだけど、なかなかのテクニックね! おしいわ。（VS主人公チーム）

無敵の龍、最強の虎、極限流師範! その程度とは情けないわ!（VS龍虎チーム）

歴史は創るものよ。この次はもっと強くなっておくことね!（VSサイコチーム）

所詮は真似ごと、本気を出すほどの事もないわね!（VS女性チーム）

KOF'96

◆勝利メッセージ(エディット)

●相手に不足はないよ! まあ、これといった手応えもなかったけどね。

●もう、終わりかい! フッ、情けないね。

●今度は私の店に飲みにおいで。サービスさせてもらうよ。

◆勝利メッセージ

技に頼りすぎだね。草薙の拳は確かに強い! でもそれだけじゃダメだ。（VS主人公チーム）

昨日の友は今日の敵か…。これも勝負だから仕方がないね。（VS龍虎チーム）

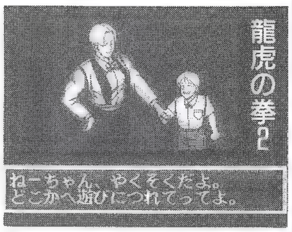
あ、頭が痛い…もう、ここまでされるとどうでもよくなるよ…。（VS新・女性チーム）

負け犬の集まりが手を組んだところで私達の敵じゃないね!（VSボスチーム）

声優

生駒治美／龍虎の拳、龍虎の拳2、KOF'94、'95、'96

エンディング



それにしても、知らないうちに弟が手術を施されてたなんて…こわくね?



でも一番こわいのは、誰でもない彼女たち。金品を目の前にニマ〜

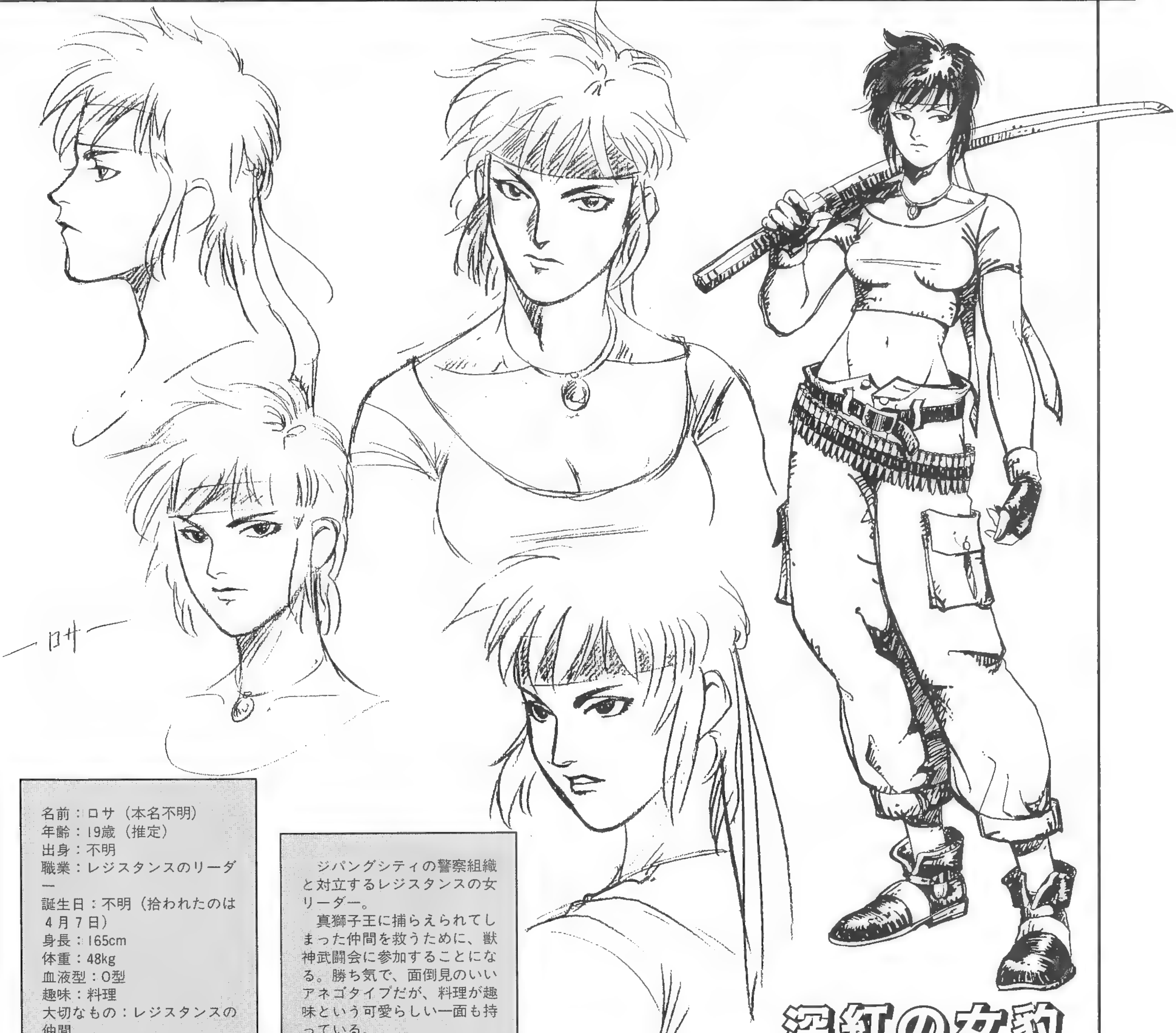


自分の店で飲んだくれるチームメイトに、頭痛を覚えるオーナー。ごくろうさん



知らないうちに弟が退院! ちゃんと監督しとかなきゃキングさん。でもよかったね

風雲スーパータッグバトル
設定原画&開発インタビュー



名前：ロサ（本名不明）
年齢：19歳（推定）
出身：不明
職業：レジスタンスのリーダー
誕生日：不明（拾われたのは4月7日）
身長：165cm
体重：48kg
血液型：O型
趣味：料理
大切なもの：レジスタンスの仲間
嫌いなもの：警官
格闘スタイル：剣術（複数の流派を体得）
使用武器：刀
大会参加目的：仲間の救出

ジパングシティの警察組織と対立するレジスタンスの女リーダー。
真獅子王に捕らえられてしまった仲間を救うために、獣神武闘会に参加することになる。勝ち気で、面倒見のいいアネゴタイプだが、料理が趣味という可愛らしい一面も持っている。
本名は不明だが、通り名のロサはラテン語で『バラ』を意味する。
今回登場するキャラクターの中では、唯一の女性キャラ。

深紅の女豹
ロサ

天才蹴撃手
キム・スイル

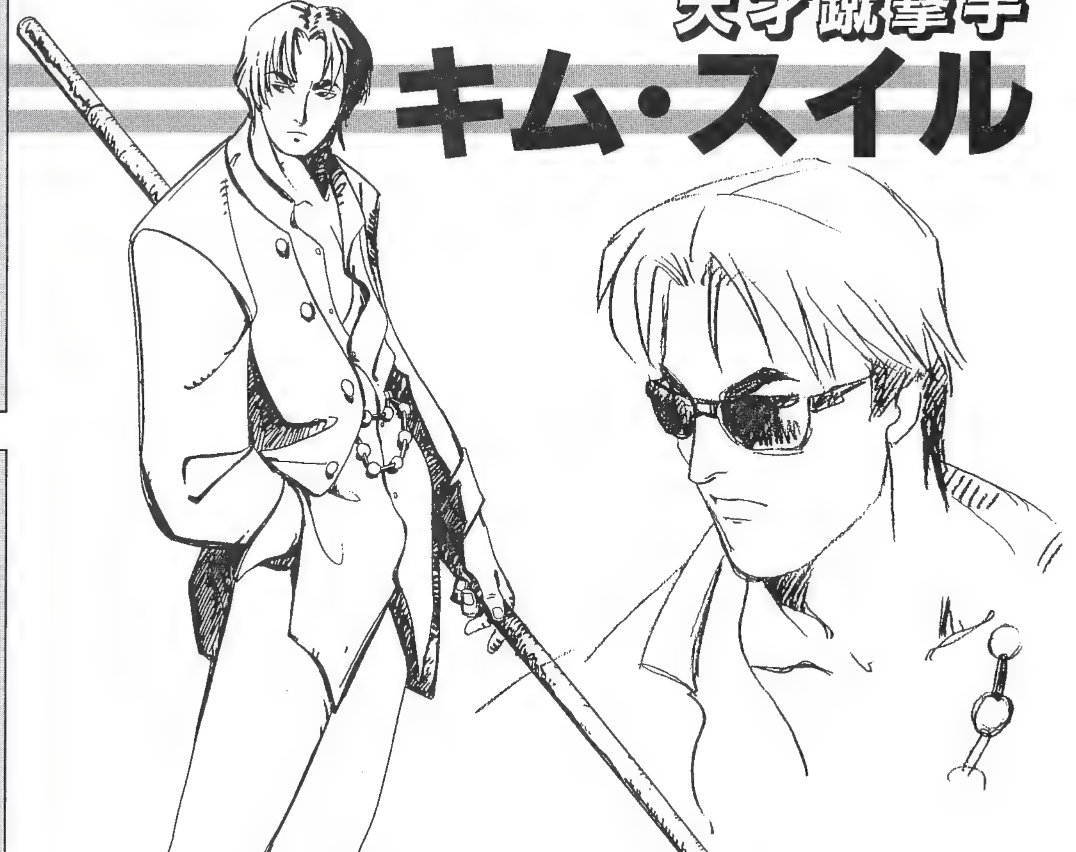
名前：キム・スイル（金秀一）
年齢：24歳
出身：韓国
職業：定職なし（現在は飲み屋の用心棒）
誕生日：1月29日
身長：180cm
体重：73kg
血液型：A型
趣味：居眠り、図書館通い
大切なもの：孤独
嫌いなもの：騒音
格闘スタイル：テコンドー＋我流棒術
使用武器：棒
大会参加目的：静かな生活の獲得

孤独を愛する無口な男。他人からの干渉を嫌うため、自分も他人を干渉しない。

餓狼伝説で有名なキム・カッファンの子孫（性格はあまり受け継がれてないらしい）。

彼に目をつけた真獅子王が自分の配下にと、うるさくいうのを黙らせるため、獣神武闘会に参加する。

クールそうに見えるが意外に短気なようで、この間も現場監督が気に入らないという理由で、遺跡発掘の仕事をやめている。





風雲快男児
ハヤテ

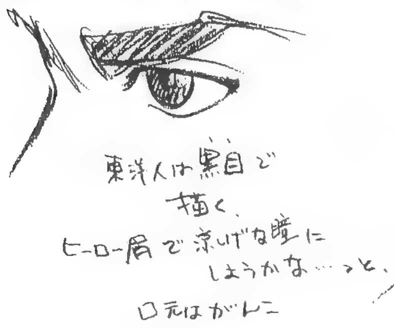
名前：ショー・疾風
年齢：21歳
出身：日本
職業：無職（風雲拳の修行に出ている）
誕生日：8月13日
身長：174cm
体重：70kg
血液型：B型
趣味：鍛練
大切なもの：力とスピード
嫌いなもの：梅干し
格闘スタイル：風雲拳
使用武器：ブーメラン
大会参加目的：修行の成果を試す

　前回の大会では、絶大な自信を持って闘いに挑んだが、影のボスである真獅子王に破れてしまった。
　1年間の風雲拳修行の旅を終えてジパングシティに帰ってみると、獅子王再来の噂が流れていた。彼はさらに磨きのかかった風雲拳の技を試すため、獣神武闘会に参加することを決意する。
　最強だと思い込んでいたハヤテだったが、敗れたことで身の程を知ったらしい。でも、自信過剰は相変わらず…。



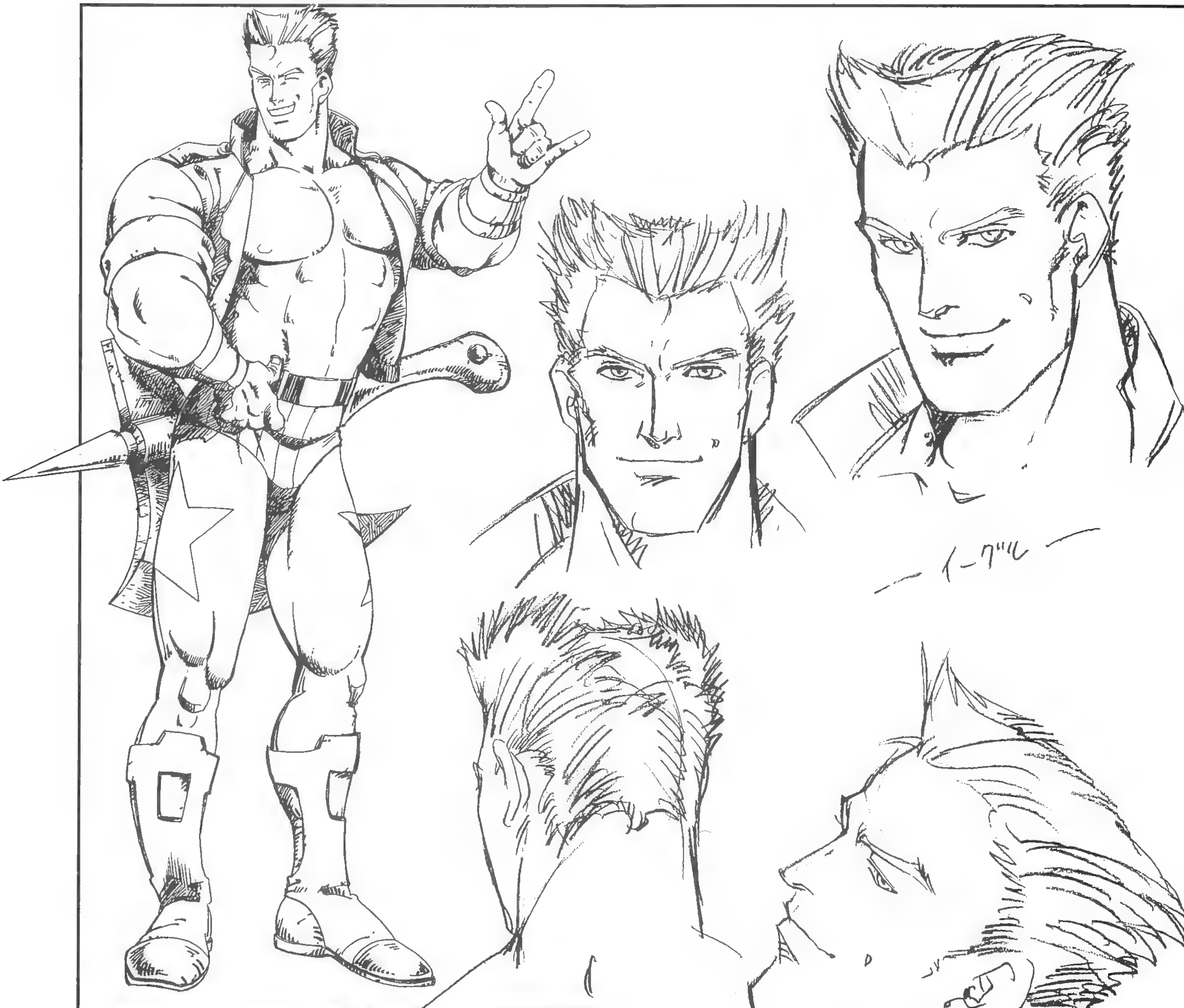












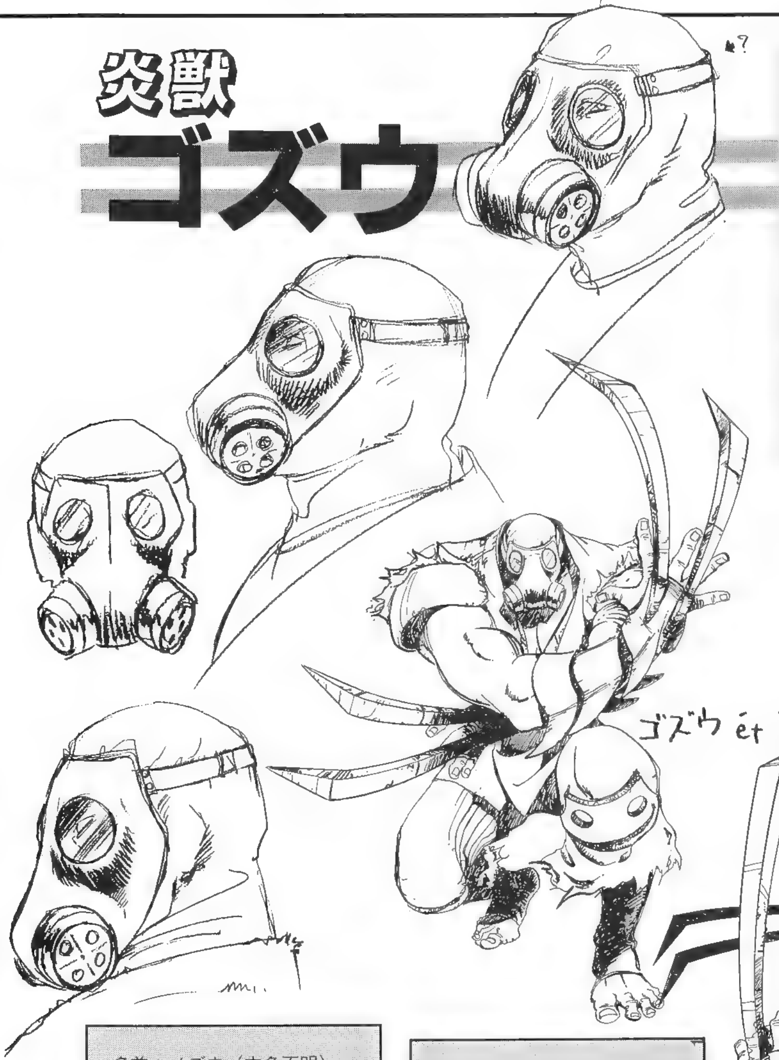


名前：マックス・イーグル
年齢：26歳
出身：アメリカ
職業：SWF所属レスラー
誕生日：２月３日
身長：192cm
体重：103kg
血液型：AB型
趣味：登山
大切なもの：最近できた彼女
嫌いなもの：自分自身の弱さ
格闘スタイル：プロレス
使用武器：ヘラクレス・アックス
大会参加目的：兄を探すため

残念ながら前回の大会では、獅子王が兄であるという確証はとれなかった。
今度こそ兄を探し出したいという思いから、真獅子王によって開催される獣神武闘会に参加することになる。
フロントスープレックスなどの投げ技が得意で、逆転技のイーグルスペシャルには絶大な自信を持っている。
今回の闘いとはまったく関係はないが、彼には最近彼女ができたらしい（う、うらやましい…)。

ブレイブハート イーグル

炎獣 ゴズウ



名前：ゴズウ（本名不明）
年齢：不明
出身：不明
職業：闇のテロリスト
誕生日：不明
身長：190cm
体重：85kg
血液型：A型
趣味：爆破
大切なもの：邪呀の絆、弟のメズウ
嫌いなもの：獅子王
格闘スタイル：邪呀殺法「焔（エン）」
使用武器：カギ爪
大会参加目的：獅子王を葬り去る

前回の大会のあとは、暗黒街の活動を続けていた彼であったが、再びジパングシティに戻ってきた真獅子王により、獣神武闘会がおこなわれるという噂を耳にする。
彼は亡き弟、カズウの仇である真獅子王を倒すために、獣神武闘会に参加することを決めた。
現在もう1人の弟、メズウとは別行動をとっているが、うまくいけば今回の大会で合流できると考えている（邪呀の絆は堅いのだ！）。



名前：メズウ（本名不明）
年齢：不明
出身：不明
職業：闇のテロリスト
誕生日：不明
身長：190cm
体重：84kg
血液型：O型
趣味：暗殺
大切なもの：マスクと手甲、兄のゴズウ
嫌いなもの：獅子王
格闘スタイル：邪呀殺法「琉（リュウ）」
使用武器：カギ爪
大会参加目的：獅子王を葬り去り、邪呀での地位を上げる

前回の大会のあと、兄と同じく暗黒街で活動をしていたメズウ。彼も弟の仇を取るために、今回の大会参加を決意する。
さらに彼は真獅子王を葬りさり、その手柄を利用することで、テロリスト集団『邪呀』の組織内で地位を上げたいとも考えているようだ。
武器、目的、身長など兄と同じ部分が多いが、なぜか体重だけ1kg軽い（メズウのマスクは非常に軽い素材でできているのだろうか？）。

氷獣 メズウ

開発者に聞く Q&A

Q：まずは、このゲームの基本コンセプトと最大のウリをお願いします。

A：基本コンセプトは、雰囲気的に“ひたすら渋く”であり、システム的には“初心者にも分かりやすく、爽快感を出す”ということです。
　次弟のウリはタイトルにあるようにもちろんタッグバトルです。

Q：このゲームは、前作の風雲黙示録の続編になるわけですが、特に意識したところなどありましたらお聞かせください。

A：前作『風雲黙示録』が舞台である“ジパングシティ”の表の部分を描いているのに対し、『スーパータッグバトル』では裏の部分を描いています。
　近未来の荒廃した都市で人知れず戦う者たちの物語…前述したように“ひたすら渋く”であり、シリアスでダークなジパングシティの裏の面を出そうと、キャラクターと背景の雰囲気作りに気を使いました。
　残念ながら雰囲気的に違和感のあるキャロル、ニコラの2人をはずし新たにロサとキムが加わることになりました。背景はいつ完成するかも知れないビル、もう使われていな

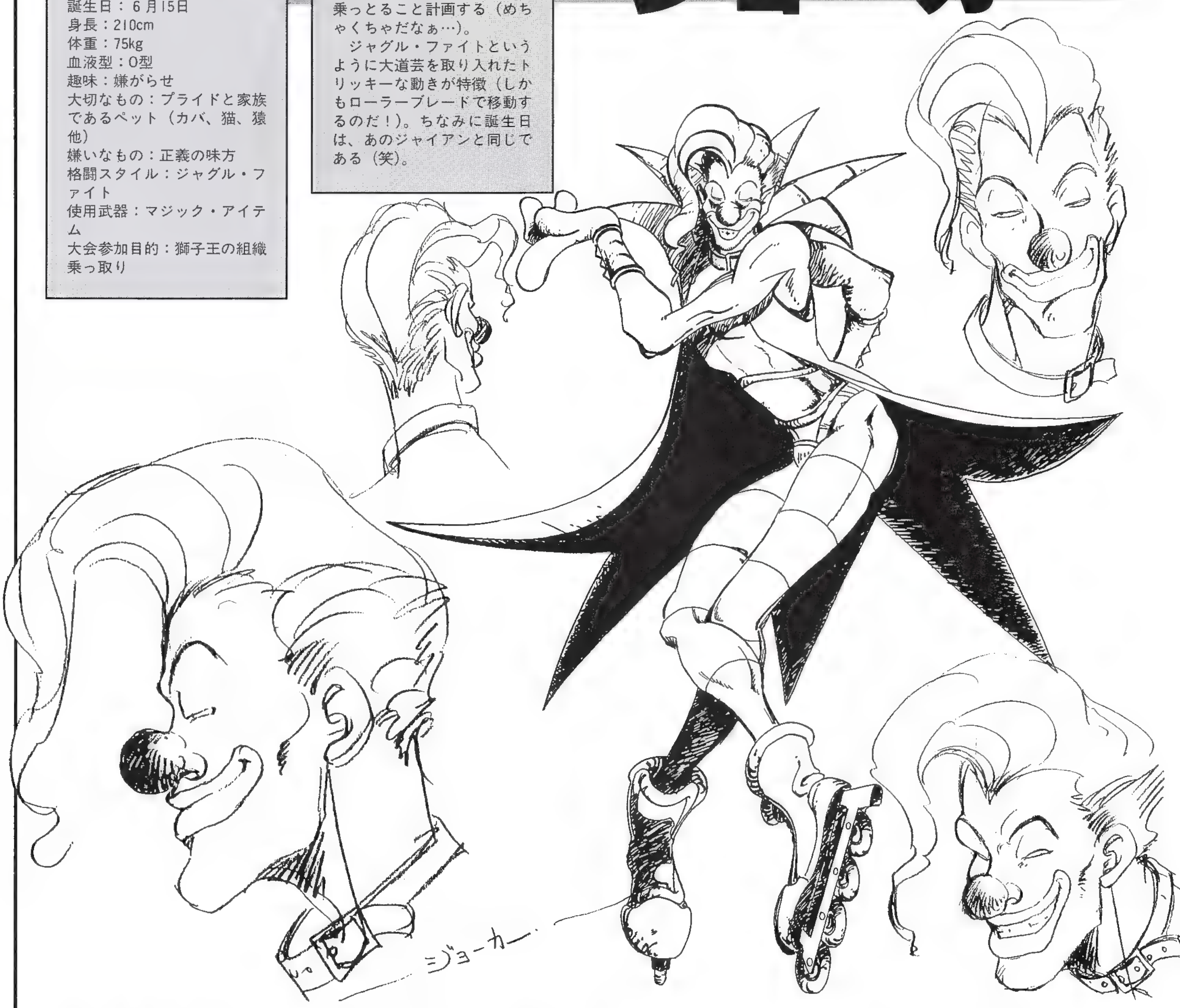
名前：ジョーカー（本名マルコ・バリャドリッド）
年齢：28歳
出身：スペイン
職業：マジカルヒポポのリーダー
誕生日：６月15日
身長：210cm
体重：75kg
血液型：O型
趣味：嫌がらせ
大切なもの：プライドと家族であるペット（カバ、猫、猿他）
嫌いなもの：正義の味方
格闘スタイル：ジャグル・ファイト
使用武器：マジック・アイテム
大会参加目的：獅子王の組織乗っ取り

最近逮捕者が相次ぎ、弱体化の一途をたどる盗賊団、マジカル・ヒポポのリーダー。

組織の醜態が許せないプライドの高い彼は、メンバー補強のため、真獅子王の組織を乗っとること計画する（めちゃくちゃだなぁ…）。

ジャグル・ファイトというように大道芸を取り入れたトリッキーな動きが特徴（しかもローラーブレードで移動するのだ！）。ちなみに誕生日は、あのジャイアンと同じである（笑）。

地獄の道化師
ジョーカー



い高速道路など、廃墟的イメージで統一しました。

Q：今回、タッグマッチシステムという今までの格闘ゲームにないシステムを採用していますが（プロレスゲームなどではありましたが）、このシステムを採用した狙いなどありましたらお聞かせください。

A：タッグシステムを導入するにあたり、いつでも交代可能ということになると、ただ単に体力ゲージが2本あるゲームになってしまうのでタッグエリアを設け、戦略的な面白さを追及しました。交代することによって不利な状況を打破できたり、相手を交代させないようにしたりと、攻守ともに色々な闘い方が可能である、というのが狙いです。

Q：ゲームに登場するキムは、餓狼伝説シリーズに登場するキム・カッファンの血縁関係にある、という設定がありますがどの程度の関係なんでしょうか？

A：キム・スイルはキム・カッファンの何代かあとの子孫です。

テコンドーの技は親から子に受け継がれていて、彼は母親から伝授されています。技の名称が違うのはスイルが独自のアレンジを加えたためで、元はカッファンの半月斬や飛翔脚、飛燕斬です。

カッファンの容姿、能力は遺伝しても、正義の心はそれほど受け継がれていないようで、不良といかないまでも物事を醒めた目で見ています。









名前：チュン・パイフー（中白虎）
年齢：83歳
出身：中国
職業：世捨て人
誕生日：８月18日
身長：162cm
体重：48kg
血液型：AB型
趣味：おなごとデート
大切なもの：帽子とサングラス
嫌いなもの：軟弱な若造
格闘スタイル：白虎怒神拳
使用武器：炎の杖
大会参加目的：獅子王へのお返し

前回の大会では、なんとギックリ腰でリタイアという結果に終わってしまったチュン（89歳ですからねぇ…無理しないでください）。

かつて獅子王につけられた額のキズのお返しするため、今回も獣神武闘会に参加する。

しかし、最近ではキズに対する恨みよりも、獅子王の進んでいる誤った道を、正してやろうかとも考えているらしい。もちろん今回も、伝説のあの人（テリー？）にもらった帽子をかぶって闘う。

伝説の生き証人
チュン

棒術は完全な我流で、特に師匠はいません。

Q：今回は前作にくらべ、かなりゲームシステムがシンプルになっていますが、変更した理由、狙いなどありましたらお聞かせください。

A：前作のウリであった上下ラインのシステムは覚える操作が多く、分かりにくいものになってしまいました。その反省から『スーパータッグバトル』ではシステムの見直しをしています。

基本的な技や逆転技のコマンドを統一することにより、初心者にも分かりやすい操作性を目指しています。

ラッシングコンビネーションは、初心者にはボタンを押すだけで技がつながる壮快感、上級者には派生する連続技の面白さを感じてもらえるように調整しました。

Q：イーグルには彼女ができたそうですが、彼女はどんな女性なんでしょうか?

A：イーグルが、映画に出演した際、共演した女性です。名前などは分かっていませんが、ある資産家の娘だということです。結構キツイ性格でイーグルは尻に敷かれているようです。

Q：前作では、武器を飛ばす攻撃が全員にありましたが、今回採用しなかった理由などありましたらお聞かせください。

A：武器投げは、前提として上下2ラインの広さを活かす

発電警官
ゴードン



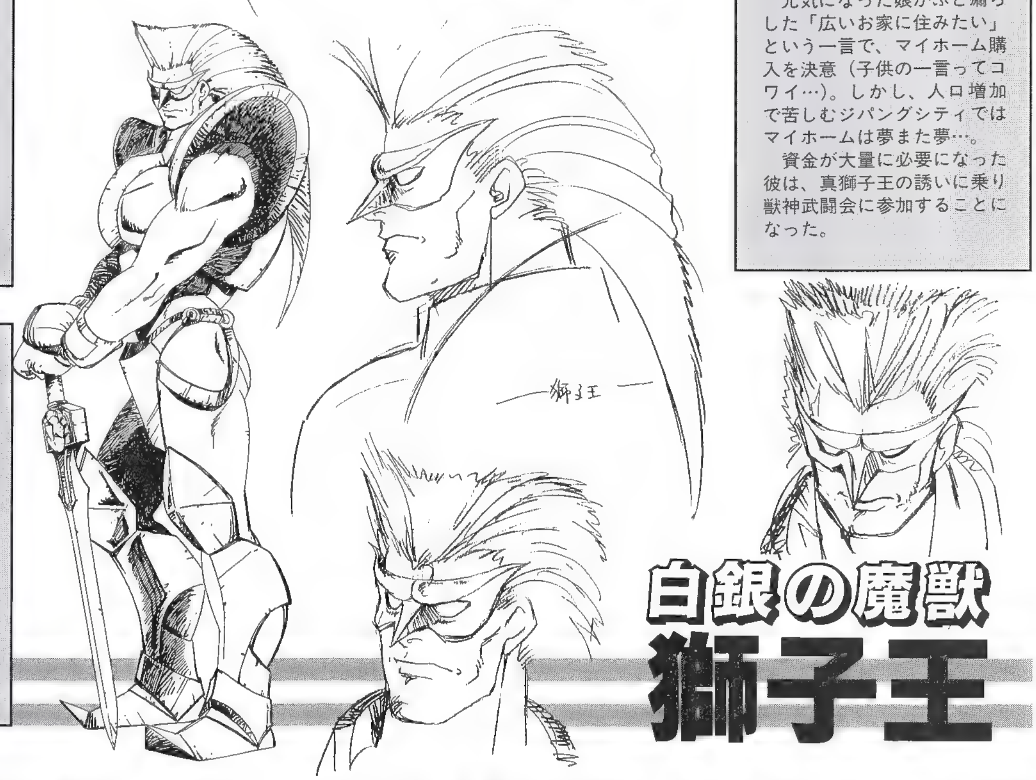
名前：ゴードン・ボウマン
年齢：39歳
出身：アメリカ
職業：警官
誕生日：９月26日
身長：224cm
体重：205kg
血液型：O型
趣味：ドライブ
大切なもの：一人娘のカンピー
嫌いなもの：犬
格闘スタイル：パワーでのゴリ押し
使用武器：スタン・トンファー
大会参加目的：マイホーム購入の資金集め

不治の病におかされていた娘も、謎の人物（真獅子王）の援助による手術で奇跡的に一命をとりとめた。

元気になった娘がふと漏らした「広いお家に住みたい」という一言で、マイホーム購入を決意（子供の一言ってコワイ…）。しかし、人口増加で苦しむジパングシティではマイホームは夢また夢…。

資金が大量に必要になった彼は、真獅子王の誘いに乗り獣神武闘会に参加することになった。

名前：獅子王（本名ジェイクアボット
年齢：29歳
出身：カナダ
職業：無職
誕生日：９月３日
身長：205cm
体重：128kg
血液型：O型
趣味：成り上がるためのトレーニング
大切なもの：野望（元恋人の写真は捨てた）
嫌いなもの：真獅子王
格闘スタイル：ボクシング＋剣術
使用武器：ソード・オブ・レオ（レプリカ）
大会参加目的：真獅子王を倒し、その地位を奪う



前回の大会では、獅子王の影として闘っていたが、自分を利用するだけの真獅子王に、次第に憎しみを抱くようになる。武闘会を利用して、謀反を企てたが、圧倒的な力の前に敗れてしまう。

復讐に燃える彼は、真獅子王を倒し、その地位を奪うために、あえて影武者である獅子王の姿で闘いに参加する。

影武者だけあって、容姿や武器など真獅子王とそっくりだが、体重だけ２kg軽い（これが実力の差か…）。

白銀の魔獣
獅子王

ためのものでした。今回は1ライン上で闘うということで、その要素は盛り込んでいません。

Q：ロサはレジスタンスのリーダーですが、それはどのような団体なんでしょうか？ また剣術の師匠などはいないのでしょうか。

A：ロサの組織は元々は世界各地からの移民の集まりです。しかし人口の増加に悩むジパングでは、はっきりいって邪魔な存在でした。さまざまな外圧の末、彼らは自己防衛のため武力を持つようになります。その武力を危険なものと考える警察との争いは、もう30年程続いています。

ちなみにロサは代々のリーダーに師事していて、技名が色々な言語なのはそのためです（ウェルテクス・ロサ＝ラテン語で『旋風の薔薇』。ローゼス・サンクシオン＝フランス語で『薔薇の制裁』）。

Q：キムは、この間まで大学に通っていたそうですが、どんな大学でどのような勉強をしていたのでしょうか？ また普段はどんな生活をしているのでしょうか。

A：ジパングで唯一の大学を卒業しています。この時代では学校に通うことがかなり珍しいので、かなりのインテリです。考古学者の父の影響かやはり考古学を専攻していました。一時期は古代遺跡の発掘に関わっていましたが、現場監督が気に入らなかったので、蹴り飛ばしてやめています。

完全復活！闇の帝王
真獅子王

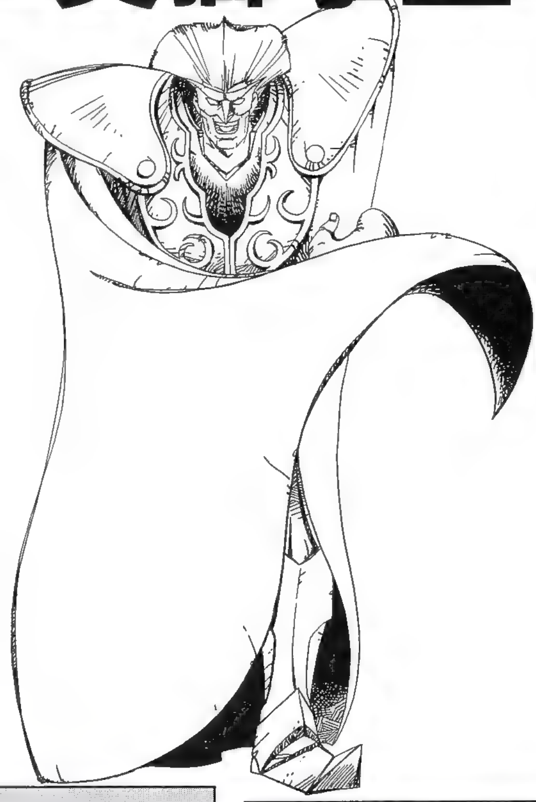
名前：真獅子王（本名不明）
年齢：30歳
出身：アメリカ
職業：究極の闘士
誕生日：1月1日
身長：205cm
体重：130kg
血液型：O型
趣味：武器コレクション、支配
大切なもの：権力
嫌いなもの：医者
格闘スタイル：ボクシング＋剣術
使用武器：ソード・オブ・レオ
参加目的：有能な部下を得るため、勝ち残った者たちを待ち受ける

獣神武闘会で、不覚にも影武者の謀反を許してしまい、しばらくジパングシティを離れていた真獅子王。

再度の人体改造で更に強大な力を手に入れた彼は、すべての頂点に立つために、再度獣神武闘会を開催する。

正体は、イーグルが探している兄のアックスでは…という噂があるが、詳しいことは分かっていない。

無敵の強さを誇る彼だが、なぜか医者だけは苦手なようである。





謎のテロリスト
ジャズウ

名前：ジャズウ（本名不明）
年齢：不明
出身：不明
職業：テロリスト集団『邪呀』の頭領
誕生日：不明
身長：188cm（推測）
体重：130kg（推測）
血液型：不明
趣味：不明
大切なもの：不明
嫌いなもの：不明
格闘スタイル：邪呀殺法「極」
使用武器：カギ爪
大会参加目的：参加はせず、傍観している

テロリスト集団『邪呀』の頭領だが、メンバーでさえもその存在を知るものは少ない謎の人物。

炎、水、雷などの邪呀殺法のすべてを使いこなすが、普段は人前にでてくることはなく、カラスに化けているらしい。

常人とは違った価値観を持ち、自分の部下を殺すことすら平然とやってのける。

現在は真獅子王を監視し、機会があれば葬り去ろうとしている。

現在は酒場の用心棒をして生計を立てています（治安の悪いジパングでは用心棒が職業として認知されている）。普段はもっぱら読書していますが、何か面倒が起こったら棒を片手にその場を治めます。余談ですが、キムはアルコールがダメで、飲むのはオレンジジュースなどです。

Q：ゴードンは娘を溺愛していますが、どんな女の子なんでしょうか？　名前など簡単なプロフィールをお願いします。

A：ゴードンの娘の名前はカンピー。亡くなった奥さんに似て可愛らしい5歳の女の子です。不治の病にかかっていましたが、手術により今は元気になっています。パパ思いの優しい子ですが、今回はふと漏らした一言からゴードンは獣神武闘会に参加することになりました。

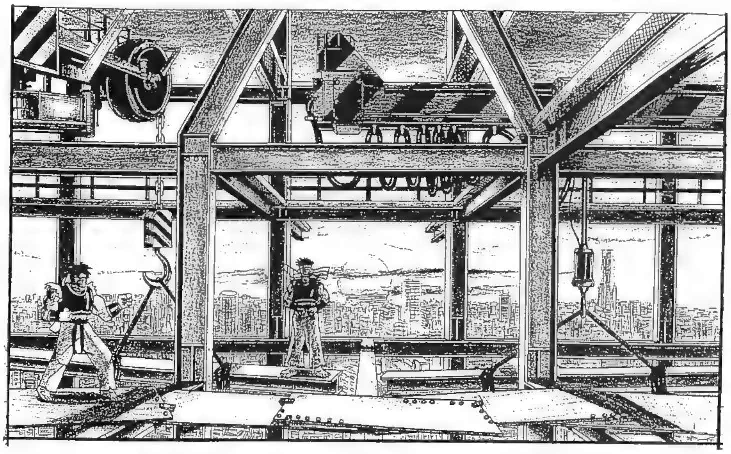
Q：ブーメランと実戦空手を組み合わせた格闘技『風雲拳』はどのようにして生まれたのでしょうか。また道場などはあるのでしょうか？

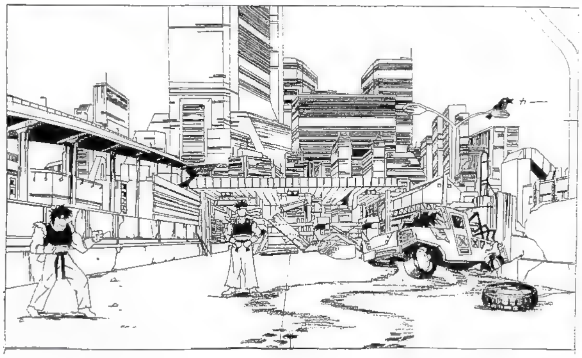
A：ハヤテの父、剛・ハヤテが修得した『飛天流空手』をベースに、まったく新しい格闘技を模索した結果が『風雲拳』です。道場はハヤテの実家であり、門下生は50人程です。現在はハヤテが風雲拳師範ですが、修行の旅に出たあとは妹が代理で門下生の指導をしています。

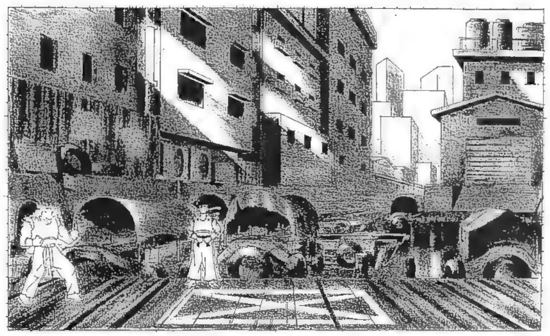
Q：イーグルは前回の大会で兄を探していましたが、獅子

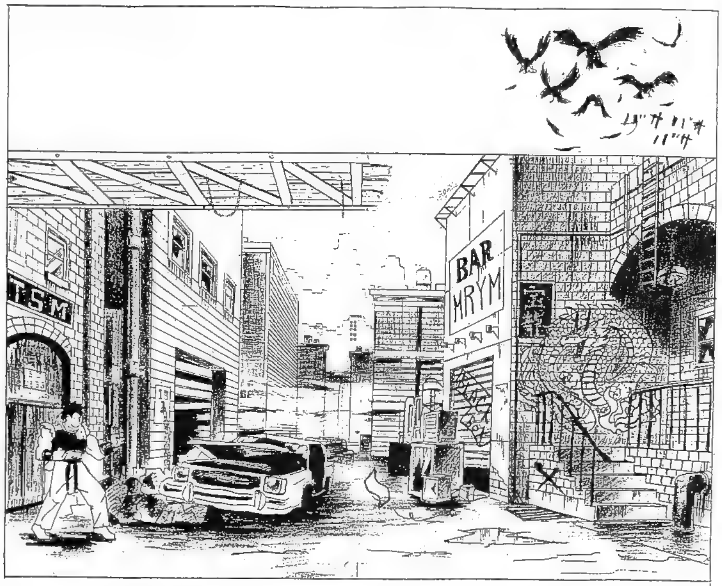
ここでは、ゲーム内で使用されている背景の原画紹介しよう。
『風雲スーパータッグバトル』の舞台は、色々な人種が入り交じり独自の文化を築いたジパングシティ。時代は近未来のようだ。
全体的に荒廃したイメージが強いが、背景の後方には高層ビル群なども見える。
獣神武闘会は、スラム街のような場所や、使われていない高速道路、建設中のビルの上など、色々な場所で開催されるようだ。

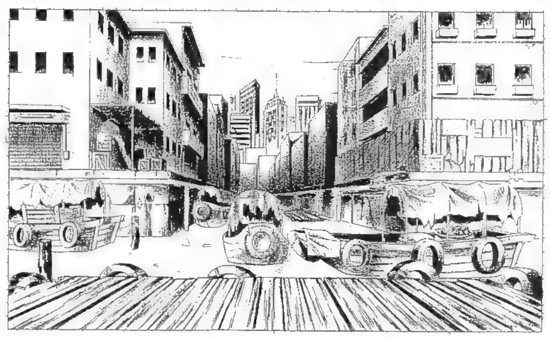
背景原画











王は本当にイーグルの兄なんでしょうか?

A:イーグルは前回の大会では、獅子王が兄であるという確信は持てませんでした。しかし、影獅子王が兄でないことは分かっています。真獅子王が兄、アックスなのか?それはイーグルをタッグに入れてプレイして確かめてください。

Q:開発チームのお勧めタッグチームなどがあれば教えてください。

A:キム&ロサの『無愛想タッグ』、ハヤテ&イーグルの『熱血ライバルタッグ』、影獅子王&ゴズウまたはメズウの『仲悪いタッグ』やチュン&ジョーカーで『グッドセンスタッグ』などがお勧めです。
組み合わせによっては、特殊なことができるものもありますので色々と試してみてください。

Q:読者のみなさんに一言お願いします。

A:タッグバトルを導入し、前作からガラリと雰囲気を変えた『風雲スーパータッグバトル』ですが、タッグの組み方で何回も遊べるように調整しました。
連続技はどれも派手になっていますので、決めて気分爽快になること間違いなしです。特にお勧めはキムの鳳凰脚です。MVSのスペシャルバージョンでは4人対戦(プレイヤー2人対プレイヤー2人)が可能ですので、ぜひ体験してみてください。



ネオジオ関連メーカー
リレーインタビュー8
ザウルス

株式会社ザウルス

●平成5年5月6日設立。『ステークスウィナー』『超鉄ブリキンガー』『神凰拳』など、ネオジオを中心にオリジナルソフトを開発。
11月にはプレイステーション、サターン参入第1弾ソフトを発売予定。

リアルジョッキーアクション快走中!! 『ステークスウィナー2』はここに注目！

今回の"ネオジオ関連メーカーリレーインタビュー"は、第2回(5月号)でもお世話になったザウルスに再びおじゃました。
現在ゲームセンターで絶好調の『ステークスウィナー2』の話を中心に、おもしろいと評判のホームページの話なども聞いてきたぞ。インタビューに答えてくれたのは前回と同じく、「ザウルスの何でも屋」こと営業部販売促進課の依田さんだ！

競馬アクションがさらに進化 今回は賞金争いもアツい！

―まず『ステークスウィナー2』に関して、前作との相違点も含めてセールスポイントなどをお願いします。

「前作は基本的にどの馬を選んでも1本道だったのですが、今回は牝馬・牡馬の別、また短中距離・中長距離といった距離適性の違いによって、ルートが全部で4つのパターンに別れるようになりました。

他にも、前作ではボーナスステージ扱いになっていた海外ステージが、今回はちゃんと転戦できるようになっているのも魅力ですね。

もちろん、前作に比べて全体的にスピードアップもされています。

あと、今回は賞金狙いが楽しいですよ。これをつきつめていくと、最終的にアイテムや技道場に使うお金もケチッていかざるをえないので、ゲーム的にはムチャクチャつらくなりますけど。

唯一の望みとしてはライバルの出現ですかね。彼らからならタダで技を教えてもらえますし、少しはラクになるんじゃないかな？ まぁ、ライバルを出すにもいろいろ条件がそろわないといけないんですけどね…。かなり出現条件がきびしいヤツもいますし。いろいろ悩みながら、最多獲得賞金をめざしてみてください！」

ライバル不在!? 独自のジャンルで駆け抜ける

―ジャンルが『リアルジョッキーアクション』と、かなり独特ですよね。

「他にないジャンルですからね。だから直接のライバルがいないんですよ。

そのおかげか、前作は爆発的なヒットでこそなかったんですが、じわじわと売れ続けて、最終的にはとても息の長い作品になりましたね。業界紙の売り上げランキングでも、かなり上位に食い込みましたし。まぁ今回もそうなってくれるといいなあと思います。

このシリーズはいろんな方たちに愛されてるらしくて、けっこうサラリーマンの方とかもよくプレイされてるみたいですよ。これはウチの社員が見た話なんですけど、後楽園の場外馬券場にもこのゲームが置いてあって、みんながやってるそうなんですよ。しかもかなりうまい（笑）。

まぁ、このシリーズは『2』で終りとはいいきれないですね。3Dモノがはやってますけど、まだ2Dでもやれるこ



ライバル登場！ タダで技を教えてくれるぞ



賞金狙いのためにはアイテムにも頼れない？

株式会社ザウルス 営業部販売促進課
依田智雄さん



●昭和46年3月30日生れ
神奈川県 横浜市出身
趣味はやっぱりゲームです。でも最近はあまり面白いのがなくて。あまり家にこもってるのが好きじゃないんで、仕事のない休みは、外に出かけてます。秋はビールがうまいっすね（夏もだけど）。



このシリーズには今後も期待大



CDでも出してくれ～！ ぜひ希望

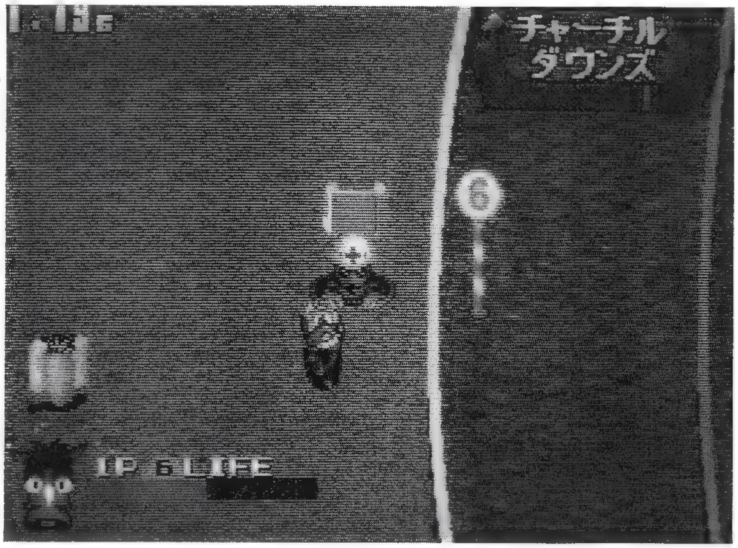
とはあるんじゃないかな、と思いますし」

―家庭用についてはどうでしょう？ また前作のCD版のようにモード追加などがあるのでしょうか？

「うっ！ 家庭用ですか…。残念ながら、『ステークスウィナー2』家庭用はカセットのみの発売になってしまったんです（泣）。

CD版は…うーん…もしみなさんの要望が多ければ、実現するかもしれませんけど、ちょっと難しいですね。

12月13日発売予定のカセット版は、今のところ追加のモードはありません」



そのうち「ステークスウィナー・海外バージョン」なんてのが出たりして？

まだまだあるぞ 新作ラインナップ

―もう一つの新作、パズルゲーム『魔法塾』についてお願いします。

「いま調整中でして、詳しいことはまだ何もいえないんですが…。システムがけっこう独特なので、慣れるまで少し時間がかかる…かな？ ただ、いったん慣れてしまえば、かなりおもしろいものになるはずです！

もう少ししたら画面写真なども公開できると思いますが、発売はまだ、もう少し待ってください」

―今後の展開についてお聞かせください。

「現在、来春に向けてネオジオ用のゲームを作っています。ジャンルは、うーん…今のところは秘密、ということで。もう少ししたら詳しいことをお話できると思います。

あと、海外市場もけっこう重視していますので、そちらのニーズもにらみつつ、という感じでいこうと思ってます」

―最後に読者のみなさんにひとことお願いします。

「とりあえずカセット版は発売までもう少しありますので、それまではゲームセンターで『ステークスウィナー2』を遊んでやってください。

また登場はもうちょっと先になりますが、『魔法塾』、そしてナゾのゲームもあとにひかえていますので、お楽しみに。

これからもネオジオらしいゲームを作っていきますので、よろしくお願いします」

インターネット

ザウルスのホームページはちょっと違うぞ！

―ここでは、インターネットに開設しているザウルスのホームページについてお聞きしたいのですが。

「そうですね、現在はおもに『ステークスウィナー』関連の情報がのっています。ネオジオ関連では他に、『神凰拳』のボスキャラ3人の使用コマンド（今号の新作モード情報で公開）とかのっけてますね」

―開設も他のメーカーと比べて早かったし、かなりホームページには力を入れてますよね。

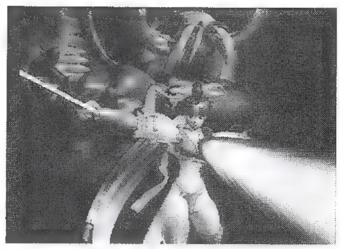
「けっこうホームページって、専門の業者さんに頼んで作ってもらってるところが多いんですけど、ウチは全部内部の人間でやってるんですよ。

フットワークが軽くて小まわりがきく分、新しい技術なんかも『やってみよう』ってすぐに試しちゃいますね。だからウチのページはおもしろいですよ。いろんなことやってますから。60秒ごとに更新していくチャットルームとかもありますしね。

ちなみに今、このページに入る時に『ステークスウィナー2』のファンファーレが鳴るようになってるんですよ。

ただあんまり処理が重いページというのも避けたいですから、そのへんは気をつけています。やはり気軽に入れるページがいいですよね。

ここにあげた他にも、いろんな情報がつまってますので興味のある方はぜひ、のぞいてみてください！」



ルシファー使用法は新作モード情報を読んでね

ホームページのアドレスはココ！

http://www.saurus.co.jp/



とにかくおもしろいザウルスのホームページ。インターネットに興味のある人はぜひ、アクセスしてみよう

ネオジオトピックス

ラジオ

究極のリスナー参加番組!? 『子安、氷上のゲムドラナイト』

先月号でも紹介した、サイトロン&アート提供のラジオ番組「子安、氷上のゲムドラナイト」の第一回目の収録が10月3日に赤坂にあるTBSのスタジオでおこなわれた。

この番組は、子安武人、氷上恭子のダブルパーソナリティーによる、最新ゲームミュージックをノンストップで紹介する音楽コーナーと、ゲームを原作としたオリジナルストーリーを、マンスリーでドラマ化するインタラクティブドラマで構成された30分番組。

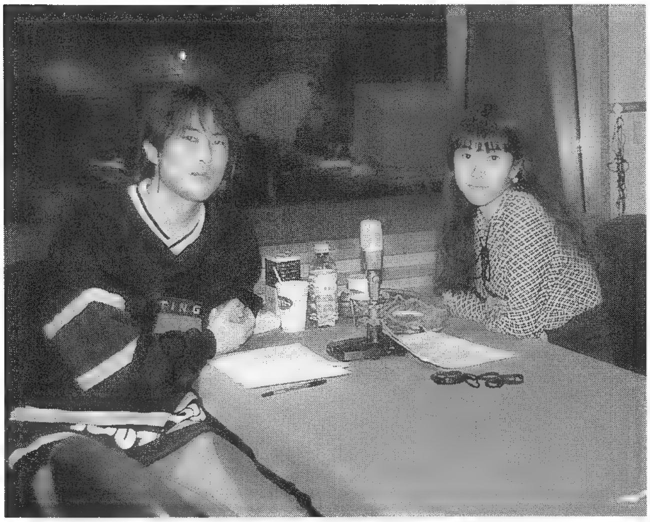
ゲーム音楽とドラマだから『ゲムドラナイト』という、タイトルからしてわかりやすい番組だ。

さて、インタラクティブドラマとは、毎回2つの予告を流し、どちらが聞きたいかリスナーに投票してもらいそれによって決定するという、どんなストーリー展開になるかは、リスナーの投票次第という新しいタイプのドラマシステムだ。

しかも、投票はハガキ、FAX、インターネットといったいろいろなメディアを使っているところがいかにもゲーム系ラジオ番組らしい。

第一回目のドラマはみんなも知っての通り「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」。聞いてくれたかな?

さて、このゲムドラナイト。スタジオではなく都内某所にある『クラブG』という、おっしゃれ～なクラブからの放送、というちょっと変わった趣向。ところで、この『クラブG』とはなんぞやというと、ゲームミュージックを中心に、クラッシックな名曲から最新音楽まで、とことんこだわっているクラブだそうだ。



非常に仲のよい2人のかけあいは、さすがにテンポがいいぞ!

応募方法
［インターネットアドレス］
http://www.tbs.co.jp/night
［ハガキ］
〒107-06 TBSラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」係
［FAX］ 03-5568-1960
（受付時間は番組内でお知らせ）

「ゲームと仕事だったらゲームをとっちゃうかも…」という、なかなかゲーム好きな一面も見せくれたお2人。子安さんは、『クラブG』のDJで、氷上さんはその見習いとのこと。「兄弟みたいな関係」というだけあって、2人のかけあいの息はぴったり。

今回は、第一回目の放送ということもあって、好きなゲームの話や、どんなコーナーをつくっていくかで盛り上がっていた。

コスプレ写真を募集して、優秀なものをインターネットで紹介する『コスプレグランプリ』という変わった企画も計画中なので、コスプレイヤー諸君は、チェックだぞ。

他にもゲームだけにこだわらず日常生活する上での裏技などを募集していく『ザ・裏技』や、ゲームのことはもちろん色々な疑問、質問に子安さんが答えていくという『DJ・子安に聞け!』といったコーナーや、ゲームの声優さんや作家などを、ゲストに呼んでという企画もあるらしく、内容盛り沢山になりそうだ。

とにかくまだまだ、はじまったばかりの番組なので「こんなコーナーやってほしい!」という希望がある人は、勝手にコーナーを作ってハガキをおくってもよいということだ。

収録後のインタビューでは、「ドラマの方にも出てみたい」と話していたので、そのうちドラマの方にも2人が出演するかも知れないので、要チェックだね。

とにかく、回を重ねるごとに味が出るような番組を目指しているということなので、とにかく聞いてみるべし!

生駒ファンは必聴!? ドタバタラジオドラマ出演中!!

本誌でコラム連載中の生駒治美さんが、ラジオドラマに出演するぞ。

タイトル:「魔法(マジカ)ロイドのぞみちゃん達」
放送局:文化放送
日時:毎週木曜日深夜26:00～26:30

「上田祐司の放課後ワンダークラブ」のドラマコーナーで、11月7日から放送されている。

内容はというと、えん太くんというごくごく普通の男の子を囲んで、天才科学者ワンダ博士が作った5人のマジカロイドのぞみちゃん達（美少女魔法使いアンドロイド）が引き起こすドタバタ劇だ。

さて生駒さんの役はというと、ツッチーという、土の魔法を使う知的タイプのマジカロイド。しゃべる時に、体験したこともない過去のことを勝手に振り返るという、一風変わっていてタカビーな女王様タイプの女の子。いつもホホホーって高笑いしている、いわゆるシャルロットタイプってやつだそうだ。

生駒さんも「水を得た魚のようにノリノリでやらせてもらってます!」とのことなので、是非聞いてみよう!

コンテスト

栄光を掴むのは誰だ!? 「K・O・P（キング・オブ・プレイヤーズ）」締め切り迫る!!

「K・O・F'96」のネオジオCD版の発売を記念して、家庭用で追加された新モード「サバイバーモード」を使ったタイムアタック&スコアアタックコンテスト、「ザ・キング・オブ・プレイヤーズ」が開催中だってことは前号でも告知したけど、みんな頑張ってプレイしてるかな。

知らない人のために、ちょっとおさらい。サバイバーモードとは、家庭用オプション機能で、使用キャラ一名に対して、9チーム(同キャラ戦+ボス2名)とのタイムアタック及びスコアアタックのモードのこと。しかも、体力は通常のゲームと同じく一人勝ち抜くごとに若干体力が回復するが全回復せず、体力が0になった時点でゲームオーバー。メモリーへの保存は全員倒してからでないとできないという、その名の通りサバイバルな機能なのだ。

このコンテストは、そのサバイバーモードを使っておこなわれる。やり方は簡単。好きなキャラクターを選択し、「サバイバーモード」に挑戦すればいいのだ。

さて、気になるプレゼントは、各キャラごと上位5名(合計270名)に「認定書」及び「K・O・F'96オリジナルテレカ3枚組」。どれも他では手に入らない物だぞ。応募方法

は、スコア画面の写真及び、CDソフトのタスキ部分についている応募券を同封の上、郵便番号、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、使用キャラクターを記入して送ればいいのだ。

まだチャレンジしてない人は是非チャレンジしてみてね。

応募先：〒564 大阪府吹田市豊津町18番12号

株式会社エス・エヌ・ケイ「ザ・キング・オブ・ファイターズ」コンテスト'96係行

応募締切：1996年11月30日（土）[当日消印有効]



こ～んな賞品がもらえるぞ！



この状態の画面を送ればOKだ！

キャンペーン

来年の『K・O・F'97』出場希望キャラクター大募集！

巻頭のカラーページでもお知らせしたが、このほど『KOF'97』に出場させたいキャラクターを読者のみなさんから募集し、第1位になったキャラを、本当に来年のKOF'97に出場させるという、夢のような企画が実現することになった。

対象はSNKの歴代キャラクターの中で、KOF'96に出場しなかったキャラクター。過去にKOFに出ていても、KOF'96に出場していなければOKだ。

ただし、サムライスピリッツシリーズのキャラクターは、黒子以外、対象からはずれてしまうそうだ。非常に残念だが〝ゲームイメージなどを考慮して〟とのことなので、納得するしかないようだ。

もちろん別に格闘ゲームだけが対象というわけではないが、そこはやはりSNK。格ゲー以外のジャンルからの出場は、ちょっと厳しいかも。

第1位のキャラに投票した人には豪華な賞品も当たるということなので、ぜひ投票して欲しい。

とにかく、圧倒的に受け身だった出場キャラの決定に、ファンがタッチできるというだけでも画期的なこと。これは本当に来年のKOFが、超楽しみ～、って感じ♡

(募集に関する詳細は4Pにあります)

新製品

カラー、モノクロ、セピア…色々選べてお得なネオプリ!!

先月号のAMショーのレポートでも紹介した〝ネオプリント〟略して〝ネオプリ〟がついに発売されたぞ。もう街で見かけた人や、もしかしたら、すでにやってみた人もいるんじゃないかな?

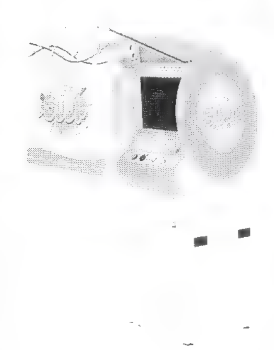
〝ネオプリント〟とは、今度新たにSNKが出した、人気爆発中の顔写真転写シール作成機のことだ。

しかし、そんじょそこらにあるものとは内容が違う。みんなの欲張りな声に応えた、3つのスペシャル機能を搭載しているのだ。

まず1つ目は、マルチフレーム機能で、1枚の用紙に4パターンものフレームをプリントすることができる。もちろん、気に入ったフレームを1つだけ選んでプリントすることも可能だから、なんと全部で144通りのバリエーションが楽しめるぞ。

2つ目はカラーセレクト機能。ネオプリ最大のウリともいえるこの機能は、なんと、カラー・モノクロ・セピアの3種類から色調が選べてしまうのだ。

いまやカラープリントなんて当たり前。これからは、モノクロやセピアで渋く、おしゃれにキメてみよう。



これがネオプリの本体だ！ 見つけたら友達を誘って、レッツゴー!!

なかでも、オススメなのは、やっぱりセピア。他ではなかなか見られない、シックな感じの顔写真シールを作ることができるぞ。

そして3つ目は、高速プリント機能だ。高速プリンターを内蔵しているので、プリント待ちの時間がグ～ンと短くなったのだ。

つまり、行列の待ち時間もグ～ンと短くなるってことなのだ。いままで長～い待ち時間や行列に泣かされてきた人にとって、これはすごく嬉しい機能だよね。

待ち人数のあまりの多さに尻込みしちゃって、行列に並ぶ気になれなかった人も、ネオプリなら気軽に並べちゃうのだ。

この3つのスペシャル機能の他にも、自動撮影機能といって、より自然なポーズで撮影できるような機能が加わっているぞ。

また、プレイの方法は、ネオジオフリーク読者ならおなじみのアテナちゃんが、ゲーム中と同じ服装で説明してくれるので、初めてでも安心して楽しめるぞ。さすがSNK、ちゃんとポイント押さえてくれてるって感じだね。

「あの行列に並ぶのは、ちょっと抵抗が…」とか「自分の顔写真シールなんて作ってもなあ…」と思っていた男子諸君も、アテナちゃんを口実にでもして、ぜひこのネオプリにチャレンジしてみよう。

一度やってみると、なかなかハマっちゃう面白さだぞ。



できあがりはこんな感じだゾ！

ゲーム大会案内

〈11月23日〉

●場所：千葉県千葉市／時間：1：30PM／店名：ぴゅう千葉店／電話番号：043-227-6979



ネオジオプロムナード

コンシューマー全タイトルリスト カセット&CD 1996年11月8日版

メーカー名／ジャンル／容量	タイトル
カセット価格/CD価格/MVS発売日（CD版のみの場合はCD発売日）	
内容	

技＝技術重視型　頭＝知能重視型　体＝体力重視型　緊＝スリリング　幻＝ファンタジック　感＝ドラマチック　易＝簡単お手軽　難＝高難易度　真＝シリアスタッチ　愉＝ユーモラスなタッチ　G＝グラフィックに注目　S＝システムに注目　C＝キャラに注目　爽＝スカッと爽快　忍＝要忍耐　長＝末長く楽しめる　短＝短時間プレイも　音＝音楽も最高　彩＝多彩なモード　H＝ちょっとH

NEO GEO TM　NEO·GEO CDZ TM

マジシャンロード
ADK/アクション/46M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26
呪われた8冊の魔道書を取り戻し、魔物たちを再び魔道書に封じ込めるため、超魔術師マジシャンロードの末裔、エルタが魔の世界に旅立つ。3種のエレメンタルの組み合わせにより6通りの変身が可能。難易度は高い。　技幻難忍

麻雀狂列伝-西日本編-
SNK/麻雀/42M
¥15,800/¥4,800/'90.4.26
ストーリーが盛り込まれたマージャンゲーム。主人公は生き別れの兄龍一を探し、神戸、広島、長崎へと麻雀放浪の旅を続ける。スタートする時に自分の顔のメイクが可能。BGMの演歌にひとりたそがれるのも悪くない。　真頭H

ベースボールスターズプロフェッショナル
SNK/スポーツ/50M
¥18,000/¥4,800/'90.4.26
メジャーリーグの覇権をかけ16球団が熾烈な攻防を展開。個性的なスターたちがダイナミックプレーで魅了する。リアルなグラフィックと英語の実況中継がニクイ演出。VS、トーナメントの2つのモードから選択可能。　技易長短

NAM-1975
SNK/シューティング/46M
¥13,800/¥4,800/'90.4.26
テロリストに誘拐、監禁された要人を救うべく、シルバーとブラウンがベトナムに乗り込む。武器はマシンガンと手榴弾の2種類で、アイテムを取るとパワーアップ。全6ステージだが、ステージ間には奇襲が入ることも。　技難真忍

ザ・スーパースパイ
SNK/アクション/55M
¥19,000/¥4,800/'90.10.8
アメリカ全土を震撼させた国際テロ組織〝ゾルゲ・キング〟が占拠したビルに、CIA特殊部署のロイ・ハートが単身のりこむ。素手、ナイフ、銃など多種多様な攻撃が楽しめる。部屋ではさまざまな情報が手に入るぞ。　頭緊真忍

ニンジャコンバット
ADK/アクション/46M
¥18,000/¥4,800/'90.7.24
悪の忍者集団〝影一族〟を倒すため〝忍一族〟の生き残り、ジョーとハヤブサが立ち上がる。闘いの中でステージをクリアしていくことでムサシ、カゲロウ、ゲンブの3人が仲間になる。派手な必殺技や忍法も使えるぞ。　体難C短

ライディングヒーロー
SNK/スポーツ/46M
¥21,000/¥4,800/'90.7.24
若き街道レーサーが鈴鹿8耐出場へ向けて草レースを繰り返し、稼いだ賞金でバイクをパワーアップして本戦出場を目指していくというストーリーモードと、純粋にレースだけを楽しむワールドグランプリモードがある。　技感難忍

トッププレイヤーズゴルフ
SNK/スポーツ/62M
¥21,000/¥4,800/'90.5.23
豪快な飛ばし屋、グリーン上のテクニシャンをはじめ、特徴の異なる4人のトッププレイヤーたちの熱く華麗な闘いがコースをにぎわす。プレイモードはストロークプレイ、マッチプレイ、ナッソーゲームの全部で3つ。　技頭難長

ゴーストパイロット
SNK/シューティング/55M
¥19,800/¥5,800/'91.1.25
第2次世界大戦末期を舞台にした縦スクロールシューティングゲーム。中立国で発見された膨大な地下資源をめぐって、2大大国が侵攻をはじめた。ショットと特殊攻撃（4つの中から1つを選択）を駆使して自国を守れ！　体難忍

リーグボウリング
SNK/スポーツ/26M
¥16,800/¥4,800/'90.12.10
3Dタイプのボウリングシミュレーションゲーム。ベーシックルール、ストライク90、フラッシュの3つのゲームから好きなゲームを選ぶことができ、4人まで同時プレイが可能。利き腕やボールの重さも選択できる。　技易愉短彩

JOY JOY KID
SNK/パズル/22M
¥13,800/¥4,800/'90.11.20
ブロック消去型のパズルゲーム。落ちてくるブロックを1列に並べて消し、画面下に浮かぶ気球または飛行船を上にあげると1フロアクリア。ブロックを消してゲージをためれば、必殺技も使用可能。合計120フロアある。　頭緊幻忍

サイバーリップ
SNK/アクション/50M
¥18,000/¥5,800/'90.11.7
突然、暴走しはじめた軍事コンピューター〝サイバーリップ〟を破壊するため、リックとブロックがスペースコロニーCO5に乗り込む。仕かけ満載の迷路のようなステージを抜けたあと、ラストにまちうける衝撃が圧巻！　技緊G

ASOII～ラストガーディアン～
SNK/シューティング/47M
¥18,800/¥4,800/'91.3.25
SNKの名作シューティングの続編。驚異的な破壊力を誇る11タイプのパワーアーマーを装着して超巨大ボスを打ち破り、ラストの破壊神に迫れ！　いつどこでアーマーを使うかが生死の鍵をにぎる。2人同時プレイ可能。　真頭難S

ラギ
ADK/アクション/50M
¥19,800/¥4,800/'91.3.14
美しい星であったラギが、侵入者ダルマー族によって破壊されつつあった。そんな中1人の少年が立ち上がる。格闘技〝薬術〟を使って、故郷の自然を守れ！　奇想天外な敵と罠が待ち受ける不思議な世界が魅力的。　技幻易愉長短

キング・オブ・ザ・モンスターズ
SNK/アクション/55M
¥19,800/-/'91.2.25
ネオジオ初のプロレス格闘ゲーム。主人公は巨大な怪獣たちで、ビルや橋を次々にブッ壊して突き進み、プロレス技を繰り出して相手を倒していく。相手を倒したあとに出る被害総額が、ボーナスとして得点に加算される。　体幻愉

戦国伝承
SNK/アクション/55M
¥19,800/¥5,800/'91.2.12
戦国時代に討たれたはずの君主が、ワシントンシティ上空に魔境城を出現させた！　特種能力を持った超戦士2人が亡霊の復活を阻止すべく立ち上がる。仲間を解放するとその仲間にチェンジできる召喚システムが特徴。　体幻感C

ロボアーミー
SNK/アクション/46M
¥21,800/¥5,800/'91.10.30
大都市ネオ・デトロイトを占拠した凶悪なロボット軍団〝ヘル・ジード〟にマキシマとロッキーが挑む。殴る、ぶつける、変形するなどの、何種類もの攻撃を使い分けながら敵を倒し、それらを影で操る黒幕にせまれ。　体感真C爽

2020年スーパーベースボール
SNK/スポーツ/46M
¥21,800/¥5,800/'91.9.20
西暦2020年には、未体験のパワーとスピードで展開する超人野球が大人気。能力強化プロテクターを装着した男女選手やロボット選手が、サイバーエッグで大活躍する。プロテクターを強化すると選手の能力が上昇する。　易爽長短

クロススウォード
ADK/アクション/50M
¥21,800/¥4,800/'91.7.25
3Dのド迫力がふんだんに楽しめる、アクションRPGアドベンチャー巨編。幻想的な世界で、放浪の剣士が魔神ナウシズに挑む。剣の種類によってさまざまな魔法を使うことができる。レベルアップ要素もアリ。　技幻感難真G忍

バーニングファイト
SNK/アクション/54M
¥19,800/¥4,800/'91.5.20
米国シンジケートは密かに関西犯罪組織と手を組んでいた！　リアルな大阪風の町並みの中で、組織を追ってきたコンビに警視庁の武闘派を加えた3人の型破りな刑事が、果てしない過激なアクションを繰りひろげる。　体感愉C爽

サッカーブロール
SNK/スポーツ/46M
￥21,800/￥5,800/'92.2.14

近未来を舞台に、ロボットたちによるルール無用の格闘サッカーが開幕する。パワーメーターがフルパワーになると打てる殺人シュートや、パンチ攻撃、ショルダータックルと、なんでもありありの過激なバトルサッカー！ 技易爽

フットボール・フレンジー
SNK/スポーツ/48M
￥23,800/￥5,800/'92.1.31

48種類ものフォーメーションや迫力の肉弾戦、華麗なパス＆ランなど、本場のアメリカンフットボールの臨場感をそのまま再現。全10チームから好きなチームを選んでプレイしよう。迫力満点のクローズアップ画面あり。 体易真長短

餓狼伝説～宿命の闘い～
SNK/格闘アクション/55M
￥23,800/￥5,800/'91.11.25

人気格闘ゲーム『餓狼伝説』シリーズの第１弾。テリー、アンディ、ジョーの中から１人を選んで、８人の格闘家たちと闘う。２ラインバトルで奥行きのある闘いが可能。２人で協力してコンピューターと闘えるのも斬新。 易S爽短

ラリーチェイス
ADK/レース/46M
￥23,800/￥4,800/'91.11.8

WRCとパリ・ダカールラリーのコースを、レースデータをもとに可能な限りリアルに再現。車種も６台（パリダカモードは９台）から選択可能だ。過酷な自然の中を超一流のラリーストになって思いっきり激走しよう。 技難忍短

ニンジャコマンドー
ADK/シューティング/54M
￥23,800/￥4,800/'92.4.30

時空のかなたに飛ばされた３人の忍者が、多彩な忍術で奇想天外な数々のステージに挑む。業界初の字幕スーパー機能によって、今までにない臨場感を実現。仕組まれた罠を打ち破り、必殺奥義と変身術で強敵を倒せ！ 頭感易C爽

ベースボールスターズ2
SNK/スポーツ/68M
￥23,800/￥5,800/'92.4.15

シリーズ第２弾。前作に比べ、はるかに派手になった。大事な場面で起用できるスペシャル選手や、ホームランを狙える〝パワーバット〟を使えば、１打逆転のチャンスあり！　デッドボールを受けると乱闘になることも。 易爽長短

ラストリゾート
SNK/シューティング/45M
￥22,800/￥5,800/'92.3.23

恐怖のウイルスから人類を救うため、発令された最後の作戦〝ラストリゾート〟。高性能ユニットとウエポンを駆使し、超巨大メカを撃破せよ。ユニットを飛ばして相手に攻撃する２種類の〝ユニットシュート〟が強力。 技感真音

ミューテイション・ネイション
SNK/アクション/45M
￥21,800/￥5,800/'92.3.16

舞台は近未来。人間は生き残りをかけて、マッドサイエンティストが生み出した強大なミュータントたちに闘いを挑む。２人同時プレイ可能な横スクロール格闘アクションで、連続攻撃や必殺技、アイテムも盛りだくさん。 体感C

龍虎の拳
SNK/格闘アクション/102M
￥28,000/￥6,800/'92.9.24

拉致された最愛の妹、ユリを救うべく、サウスタウンにのりこむリョウとロバート。主人公はこの２人だが、VSモードでは敵である８人のキャラも使用できる。大きなキャラと隠しコマンドによる超必殺技も魅力だ。 感真S爽短

ワールドヒーローズ
ADK/格闘アクション/82M
￥25,800/￥4,800/'92.7.28

史上最強の英雄は誰だ？　この問いに答えを出すため、さまざまな時代から８人の英雄が時を越える。ノーマルモードの他に、従来の格闘ゲームにはない〝デスマッチモード〟が追加され、超過激なバトルが楽しめる。 愉SC短彩

アンドロデュノス
ビスコ/シューティング/34M
￥23,800/-/'92.6.15

戦略性が高い横スクロールシューティングゲーム。アイテムを取ることでレーザー、ホーミングなど４種類の武器を装備でき、それをボタン１つで自由に切り替えて使い分けられるのが最大の特徴。２人同時プレイ可能。 技緊GS

キング・オブ・ザ・モンスターズ2～ザ・ネクスト・シング～
SNK/アクション/74M
￥25,800/￥5,800/'92.5.25

巨大で個性的なモンスターが壮絶なバトルを展開する、プロレス風格闘ゲームの第２弾。壮絶なバトルロイヤルを生き残った３体のモンスターが、今度はエイリアンを相手に闘いをはじめる。２人協力プレイ、対戦プレイ可。 体感

戦国伝承2
SNK/アクション/74M
￥25,000/￥5,800/'93.2.18

前作に引き続いての横スクロールアクションゲーム。現在に生まれた光の戦士２人が、闇の君主を倒すべく時をさかのぼり宿命の戦いに挑む。主人公は忍者、天狗、忍犬の３タイプに変身可能。刀の攻撃が多彩になった。 技感難忍

得点王
SNK/スポーツ/54M
￥23,000/￥5,800/'92.12.14

12のナショナルチームが世界一をめざし激突！　華麗なドリブルやパス、強烈なシュートなど、超リアルなプレイが臨場感をかもしだし、雰囲気を盛り上げる。引き分けの場合はPK戦も選択できる。２人対戦プレイ可能。 易爽長短

餓狼伝説2～新たなる闘い～
SNK/格闘アクション/106M
￥28,000/￥6,800/'92.12.10

シリーズ第２弾。新たなる闘いに向けて、再び伝説の狼たちが集う。選択できるキャラが８人に増え、対戦の舞台も全世界に広がった。攻撃の強弱、ライン移動が自由におこなえるようになり、必殺技も多彩になった。 技感S爽音

ビューポイント
サミー工業/シューティング/72M
￥25,000/￥5,800/'92.11.20

斜め見下ろし型という、まったく新しいタイプの３Dシューティングゲーム。さまざまな難関ステージで、回転する罠や浮遊する敵が続々と迫りくる。ため撃ちやバリア、オプションを駆使しながらクリアを目指せ！ 技緊難G長音

餓狼伝説スペシャル
SNK/格闘アクション/150M
￥28,000/￥7,800/'93.9.16

『餓狼伝説２』をベースにバージョンアップ。選択できるキャラが『餓狼伝説』の３人に『餓狼伝説２』の８人＋３闘士とクラウザーで総勢15人に増えた。『龍虎の拳』のリョウ・サカザキが隠れボスとして登場する。 技C爽短音

サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/118M
￥28,000/￥7,800/'93.7.7

〝斬る〟ことをメインにした格闘ゲームで、キャラは12人のサムライ。〝怒りゲージ〟が一定のダメージを受けるごとに上昇し、頂点に達すると攻撃力がアップする。体力回復などのアイテムが出現するのもユニークだ。 緊真C爽音

ワールドヒーローズ2
ADK/格闘アクション/146M
￥28,000/￥5,800/'93.4.26

新キャラ６人を加えた14人のキャラが史上最強の座をかけて闘う。はめ技防止対策として相手の道具を跳ね返す「飛び道具返し」や相手の投げを返せる『投げ返し』が新たに追加され、より対戦が楽しめるようになった。 愉SC短彩

ファイヤースープレックス
SNK/スポーツ/106M
￥28,000/￥5,800/'93.3.25

迫力のあるビッグキャラクターたちが、スピード感あふれるリアルなプロレスを展開。一般的な技からそのキャラクター独自の技、はては反則に近い飛び道具まである。通常の試合以外に、過激なデスマッチも楽しめる。 体易C短

ファイターズヒストリーダイナマイト
データイースト/格闘アクション/122M
￥28,000/￥7,800/'94.3.17

『ファイターズヒストリー』の続編がネオジオに登場。自称ケンカ百段の高校生溝口誠をはじめ、個性的な13人のキャラが最強の格闘家をめざし、死闘を繰り広げる。どのキャラにも必ず１ヵ所弱点が存在するのがユニーク。 技感C

フライングパワーディスク
データイースト/スポーツ/74M
￥25,000/￥5,800/'94.2.17

選手が１対１でディスクを投げ合い、相手のゴールに入れたら得点というテニスとサッカーを合わせたようなゲーム。試合展開はシンプルで豪快。レシーブしてディスクが高く上がったら、必殺シュートを打つチャンス！ 技易爽短

龍虎の拳2
SNK/格闘アクション/178M
￥29,800/￥6,800/'94.2.3

忍者、モンゴル相撲などを使う新キャラが加わり、キャラが計12人になった。基本的には前作を踏襲しているが、より対戦色を強め、それぞれのキャラに隠し必殺技が用意された。隠れボスとして若き日のギースが登場。 技感SC忍

ミラクルアドベンチャー
データイースト/アクション/90M
￥25,000/-/'93.12.16

データイーストのネオジオ参入第１弾のソフト。ヨーヨーを初めとするさまざまな武器を用いて、主人公ジョニーがさらわれた恋人と宝の地図を探し求めるコミカルアクションゲーム。多彩な動きとテンポのよさが魅力。 体幻感愉

雀神伝説
エイコム/麻雀/82M
-/￥5,800/'94.6.29

エイコムのネオジオ参入第１弾。RPG仕立てのマージャンゲームで、主人公の少女チーが伝説の聖雀士を探すため旅に出る。武器やアイテムによってチーはパワーアップ！　もちろん、お約束のHなシーンもあるよ。 頭幻感愉長H

トップハンター
SNK/アクション/110M
￥28,000/￥6,800/'94.5.18

２ラインシステムを取り入れた横スクロールのアクション。宇宙賞金稼ぎのロディーとキャシーが、母星を襲った海賊クラプトンを退治する。格闘アクションのような必殺技も使用可能。伸び縮みする腕がユニークだ。 技幻感難愉S

ワールドヒーローズ2JET
ADK/格闘アクション/178M
￥29,800/￥6,800/'94.4.26

リョフ、ジャックの２人が新キャラとして加わったシリーズ３作目。対戦モードでは使用キャラの能力を攻撃力重視タイプ、スピード重視タイプなど４種類から選択可能になった。ダッシュもでき、新必殺技も増えた。 技感愉GC

得点王2
SNK/スポーツ/106M
￥28,000/￥7,800/'94.4.19

前作よりグラフィックが強化され、さらにリアルになったシリーズ第２弾。参加国も48ヵ国に増え、それぞれに７種類の能力強化の選択ができるので、計336通りのチームからの選択が可能。PK戦、ラフプレイもあり。 易G爽長短

ソニックウィングス2
ビデオシステム/シューティング/102M

￥28,000/￥6,800/'94.7.18

実在する戦闘機に乗って、世界の上空で戦闘を繰り広げる縦スクロールシューティングゲーム。搭乗するキャラはサイボーグ、赤ちゃん、イルカとどれも個性的。2人プレイ時におこなわれるキャラ同士の会話が楽しい。 技感難C

痛快GANGAN行進曲
ADK/格闘アクション/178M

￥29,800/￥6,800/'94.7.26

不良同士がとにかくガンガンに闘いまくる格闘ゲーム。ライン対戦の常識なんてまったく通じない。前後左右に広がるフィールドを舞台に、屁理屈抜きでガンガン殴れ！ 蹴れ！ ワールドヒーローズのフウマもゲスト出演。 技易愉S爽

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
SNK/格闘アクション/196M

￥29,800/￥7,800/'94.8.25

「餓狼伝説」、「龍虎の拳」などSNKの歴代キャラが集結して格闘大会に挑むという設定の、画期的な格闘ゲーム。3人1組で闘うチームバトルシステムが特徴。全8チームで、使えるキャラが総勢24人にものぼる。 技感SC彩

パワースパイクスII
ビデオシステム/スポーツ/82M

-/￥5,800/'94.10.19

近未来のバレーボールをイメージしたスポーツゲームで、男子、女子、ハイパーと3つのモードがある。チームは合計8種類。コマンド入力でチームごとに、破壊力のある必殺サーブや必殺スパイクを打つことができる。 易S爽長

真サムライスピリッツ
SNK/格闘アクション/202M

￥29,800/￥8,800/'94.10.28

前作の続編。タムタムがいなくなって、新キャラが4人増えた。伏せや前転、避け動作などの新システム、さらに怒りゲージが満タン時の攻撃力が増加した。家庭用では対戦時に黒子がプレイキャラとして使える。 緊感難真SC音

ダンクドリーム
データイースト/スポーツ/94M

￥28,000/￥5,800/'94.12.8

3 on 3で競うバスケットボールゲーム。世界10ヵ国のなかから好きな国を選ぶ。シンプルな操作でバリエーション豊富なプレイが可能。ダンクシュートの他に、4回シュートを決めると使えるスーパーショットもある。 体易爽短音

パズルボブル
タイトー/パズル/32M

-/￥6,800/'94.12.21

人気ゲーム「バブルボブル」が今度はパズルで登場。下段にある発射機からさまざまな色の泡を打ち出し、3個以上同じ色の泡をつなげて消そう。直接消えない泡は、壁に反射させて消すテクニックを身につけよう。 頭幻易愉S短

ギャラクシーファイト
サンソフト/格闘アクション/169M

￥29,800/￥7,800/'95.1.24

滅びつつある世界を救おうと、8人のユニバーサルウォリアーが立ち上がった。サイバー忍者、宇宙海賊など、キャラはどれも個性的。戦闘フィールドは無限の広がりをもち、画面の左右にどこまでもスクロールする。 技幻感難C

クイズキング・オブ・ファイターズ
ザウルス/クイズ/122M

￥29,800/￥5,800/'95.2.1

SNKの作品に登場した人気キャラでクイズが楽しめるようになった！ 謎のメッセージを残して失踪したユリ捜索のため、勇者たちはクイズシティーに集結する。対戦モードが画期的。おなじみの必殺技も使える。 技頭感易SC

ダブルドラゴン
テクノスジャパン/格闘アクション/178M

￥29,800/￥7,800/'95.3.3

アクションゲーム『ダブルドラゴン』が対戦格闘ゲームになって帰ってきた。家庭用はボスキャラであるデュークとコガ・シューコーの2人が使用可能。さらにCD版のみ、極小のキャラで闘うチビキャラモードもある。 技真C彩

得点王3
SNK/スポーツ/158M

￥29,800/￥7,800/'95.3.7

シリーズ第3弾。参加国も64ヵ国に増え、多彩なプレイが簡単な操作で楽しめるようになった。3D画面の演出もさらに派手にパワーアップした。超派手なスーパーロングシュートをマスターして甘美な壮快感に酔え！ 技易S長短

餓狼伝説3 〜遥かなる闘い〜
SNK/格闘アクション/266M

￥32,000/￥8,800/'95.3.27

シリーズ第4弾。3つのラインによるスピーディーなバトルが魅力で、投げ技からの連携技やコンビネーションアーツなど、通常技に新しいシステムが導入された。家庭用では山崎などボスキャラ3人が使用可能。 技感GSC音彩

風雲黙示録
SNK/格闘アクション/190M

￥29,800/￥8,800/'95.4.25

舞台は混沌としたムードの漂う近未来。獅子王を倒すために立ち上がった闘士たちが、個性あふれる武器で過激にバトル！ 豊富なラインアタックを駆使して相手を倒せ。家庭用はボスキャラの真・獅子王が使える。 技感難真SC

クロススウォードII
ADK/アクション/70M

-/￥5,800/'95.5.2

シリーズ第2弾。騎士、忍者、魔術師の3キャラから1人を選び、復活した魔人ナウシズと闘う。新しくダッシュができるようになったことで、技の幅が大きく広がった。闘技場で魔物と闘う練習モードも選択できる。 技幻感難G長

ワールドヒーローズパーフェクト
ADK/格闘アクション/226M

￥29,800/￥8,800/'95.5.25

時空をまたにかけた16人+αの英雄たちが死闘を繰り広げる。新システムの究極奥義、ヒーローゲージなどにより攻撃の幅が広がった。CD版ではミニマムコマンドなど各種のプレイモードも追加され、楽しさも倍加！ 技感愉C爽

天外魔境真伝
ハドソン/格闘アクション/202M

￥29,800/￥7,800/'95.6.20

RPGで人気を博した天外魔境のキャラが、派手な必殺技や多彩な術で格闘を繰り広げる！ 各キャラとも、個性的な武器と術を持っているのが特徴。CD版ではボスキャラのからくり兵とマントーが使用可能になった。 愉C爽彩

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
SNK/格闘アクション/250M

￥29,800/￥8,800/'95.7.25

新たにライバルチームが登場、再び繰り広げられるSNKオールスター格闘の祭典。主人公である草薙京のライバルとして八神庵が登場。今回からエディットモードが採用され、チームが自由に組めるようになった。 技感C爽彩

アイドル麻雀ファイナルロマンス2
ビデオシステム/麻雀/不明

-/￥7,800/'95.8.25

6人の女の子+謎のボスキャラ3人が登場。全9ステージを勝ち抜いていく2人打ち麻雀ゲーム。キャラクターの声は5人の人気声優があてている。1度クリアすれば、アルバムモードで好きな絵を自由に見ることが可能。 頭CH

パルスター
エイコム/シューティング/305M

￥32,000/￥8,800/'95.8.28

CGを駆使したグラフィックがウリの横スクロールシューティングゲーム。連打ショットとため撃ちを使い分けられるのが画期的。オプションやパワーアップアイテムも多種多様なバリエーションに富んでいる。 技緊幻難G忍長音

超人学園ゴウカイザー
テクノスジャパン/格闘アクション/186M

￥29,800/￥7,800/'95.9.18

人気アニメーター大張正己がデザインを手がけた10人のキャラが、近未来の学園を舞台に闘う。倒した相手の必殺技を使えるトレースシステムが斬新！ CD版はボスキャラが使用可能の他、さまざまなおまけモードもある。 感難C

ステークスウィナー
ザウルス/競馬アクション/80M

￥29,800/￥7,800/'95.9.27

特性の違う8頭の馬から1頭を選び、調教や実践の中で能力をアップさせながら、GIロードを勝ち抜いていく競馬アクションゲーム。CD版では参戦できるレースの数が50以上と大幅に増え、さらに馬の生産育成も可能。 体易S

将棋の達人
ADK/将棋/58M

￥29,800/￥7,800/'95.9.28

ネオジオ初の将棋ソフト。いわゆる普通の将棋である本将棋と、相手の駒を自分の駒ではさんでとっていくはさみ将棋の2つのモードがある。CD版のみさらに周り将棋モードが追加されている。ADK色の濃いゲーム。 頭忍長彩

ソニックウィングス3
ビデオシステム/シューティング/154M

￥29,800/￥7,800/'95.10.12

シリーズ最新作。今回は新旧あわせて10人のキャラが、第2次世界大戦時のレシプロ機に乗って戦っていく。機体は零戦など有名なものからマイナーなものまでさまざま。コマンド入力により強力な隠れキャラが2人登場。 技易短

ADKワールド
ADK/バラエティ/不明

-/￥6,800/'95.11.10

ネオジオCD初のディスクマガジンで、ADK歴代のキャラクターたちが登場する。『ワーヒー』のブロッケンが自機になっているシューティングゲームをはじめ、アートギャラリーなど計6つのコーナーが楽しめる。 幻易愉短彩

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
SNK/格闘アクション/282M

￥32,000/￥8,800/'95.11.15

シリーズ第3弾で、使用キャラは前作からの覇王丸など7人、新キャラは緋雨閑丸など5人の合計12人。操作方法が一新され、剣質選択、不意打ちなど数々の新システムも搭載された。 技体真GS

まる子デラックスクイズ
タカラ/クイズ/118M

￥29,800/-/'95.11.27

おなじみの「ちびまる子ちゃん」がクイズで登場。各キャラクターの声はテレビと同じ声優が担当しており、あの「あたしゃなさけないよ」や「ズバリ!! 〜でしょう」といったおなじみのフレーズがゲーム中でも聞ける。 知愉C短彩

リアルバウト餓狼伝説
SNK/格闘アクション/346M

￥34,000/￥8,800/'95.12.21

シリーズ最新作。ボガード兄弟の宿敵ギースがついにラスボスの地位に返り咲き、またビリー、キム、ダックなどが復活した。リングアウトや、空中振り向きなど数々の新システムも採用され、より戦略的かつスピーディーなバトルが可能になった。 技緊感難C

NEO・GEO CD SPECIAL
SNK/バラエティ/不明

-/￥3,800/'95.12.22

このソフトにはゲーム紹介やCMなど、合計7つのコーナーが用意されている。クラスマッチモードでは餓狼3、KOF'95、真サムライなど6つのゲームが体験できる。他にゲーム紹介やサウンドプレイモードもある。 技易S彩

押し出しジントリック

ADK/パズル/74M

-/￥4,800/'96.3.22

召喚したスライムを横に撃ち出して消していく、一風変わった対戦色の強いパズルゲーム。個性あふれるキャラと、墓穴連鎖や追い打ち連鎖などのトリッキーなシステムがウリ。隠しキャラでリュー・イーグルも登場する。 易|愉|S

マジカルドロップ2

データイースト/パズル/86M

￥29,800/￥6,800/'96.3.21

人気パズルの続編がネオジオに登場。プレイヤーは前作のキャラに新キャラも加わって、計7人から選択可能に。ドロップの種類が12種類に増え、楽しみの幅も広がった。CD版では初めから敵キャラの3人が使用可能。 頭|愉|C|短

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

SNK/格闘アクション/298M

￥32,000/￥7,800/'96.3.12

ロバートが主役の外伝。使用キャラは全部で8人だが、リョウとロバート以外はすべて新キャラ。操作方法が若干変更され、さばき動作などの新システムも追加された。CD版では初めからボスと中ボスが使用できる。 技|感|S|C

ビッグトーナメントゴルフ

ナスカ/スポーツ/133M

￥29,800/￥7,800/'96.1.29

さまざまなテクニックを駆使して、4つの美しいコースすべてで優勝し、グランドスラムを目指せ！キャラは個性あふれる6人から選択可能。2人対戦プレイ、乱入もできる。CD版には新たなモードや隠しコースが存在する。 易|爽

NINJA MASTERS ～覇王忍法帖～

ADK/格闘アクション/330M

￥32,000/￥7,800/'96.5.27

ADKが満を持して放つ忍者格闘アクション。合わせて10人のキャラが選択できる。武器と素手の両方の状態を使い分ける「スタイルチェンジ」や、真必殺、超力必殺など必殺技の段階が豊富なのも特徴。 技|感|真|S|C

オーバートップ

ADK/レース/210M

￥29,800/￥4,800/'96.4.26

スポーツカーや軍用車両、バイクなどバラエティに富んだ8台のマシンの中から1台を選び、全7ステージを走り抜け！ 各コースにはそれぞれ裏道が設定されており、それを探し出すことでさらなるタイムの短縮が可能。 緊|易|短

メタルスラッグ

ナスカ/シューティング/193M

￥29,800/￥7,800/'96.4.19

奪われた新型万能戦車『メタルスラッグ』を取り戻し、元帥反逆軍を叩きのめせ！ 正規軍特殊工作部隊、PF隊に指令が下った。丁寧に描きこまれたグラフィックやキャラの動きに注目。CD版には追加モードもアリ。 緊|G|易|愉

NEOドリフトアウト

ビスコ/レース/114M

-/￥6,800/'96.3.28

『ドリフトアウト'94』の続編。ハーフトップビュー（斜め上から見た視点）タイプのカーレースゲームだ。前作同様、実在のワークスマシンで激走できるのがうれしい。今作では、さらにリアルなレース感覚を味わえる。 技|緊|短

風雲スーパータッグバトル

SNK/格闘アクション/242M

￥32,000/発売日未定/'96.9.20

近未来格闘アクション第2弾で、今回は2対2のタッグバトル形式。キャラ数は前回と同じく10人だが、ニコラとキャロルに代わりロサとキム・スイルが登場。隠しコマンドによりボスキャラの真獅子王とジャズウが使用可能。 技|感|難|S

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

SNK/格闘アクション/362M

￥32,000/￥8,800/'96.7.30

SNKキャラ総出演の96年度バージョン。キャラクターが何人か入れかわり、さらにギースをはじめとする歴代ボスキャラがボスチームとして新たに参戦。家庭用はサバイバーモードなど、5つのモードが楽しめる。 技|感|C|爽|彩

超鉄ブリキンガー

ザウルス/シューティング/178M

-/￥6,800/'96.9.20

ロボットが自機のオプションとして活躍する、横スクロールタイプのシューティングゲーム。時代設定は世界大恐慌直前、舞台は黒海沿岸にある架空の小国という、スチームパンクな世界観もウリ。2P同時プレイ可能。 技|難|G

神凰拳

ザウルス/格闘アクション/338M

￥32,000/￥6,800/'96.8.13

3DCGモデルで描かれた8人のキャラが魅力。彼らは、破壊神から風神・雷神まで、全て何かしらの神なのだ。地上戦だけでなくド派手な空中バトルが熱いぞ。天変地異ゲージをため、パワーアップさせよう。 技|G|S|C

ゲームミュージックCD既発売リスト

タイトル	発売日	品番	価格
原始島	'89.9.21	CD：PCCB－00002	￥1,500
ネオ・ジオ　サウンドパワー	'90.6.21	CD：PCCB－00031	￥2,500
ザ・スーパースパイ／ニンジャコンバット	'90.11.21	CD：PCCB－00046	￥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1990	'91.2.21	CD（3枚組）：PCCB-00055	￥4,500
キング・オブ・ザ・モンスターズ／クイズ大捜査線	'91.9.21	CD：PCCB－00072	￥1,500
クロススウォード／戦国伝承	'91.11.21	CD：PCCB－00076	￥1,500
餓狼伝説／ラストリゾート	'92.5.21	CD：PCCB－00087	￥1,500
龍虎の拳	'92.11.20	CD：PCCB－00101	￥1,500
ワールドヒーローズ	'93.1.21	CD：PCCB－00106	￥1,500
餓狼伝説2	'93.2.19	CD：PCCB－00111	￥1,500
ビューポイント	'93.2.19	CD：PCCB－00112	￥1,500
サイトロンビデオゲームミュージック年鑑1992	'93.2.19	CD（2枚組）：PCCB-00109	￥3,500
ソニックウィングス	'93.4.21	CD：PCCB－00118	￥1,500
ワールドヒーローズ2	'93.6.18	CD：PCCB－00122	￥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト	'93.6.18	CD：PCCB－00123	￥1,500
餓狼伝説　イメージアルバム	'93.7.21	CD：PCCB－00132	￥2,500
ファイヤースープレックス	'93.9.17	CD：PCCB－00134	￥1,500
サムライスピリッツ	'93.9.17	CD：PCCB－00135	￥1,500
ワールドヒーローズ2　イメージアルバム	'93.10.21	CD：PCCB－00137	￥2,500
餓狼伝説スペシャル	'93.10.21	CD：PCCB－00138	￥1,500
ネオセレクション	'93.12.17	CD：PCCB－00141	￥2,500
龍虎の拳2	'94.2.18	CD：PCCB－00144	￥1,500
サムライスピリッツ　イメージアルバム	'94.2.18	CD：PCCB－00147	￥2,500
ファイターズヒストリーダイナマイト/フライングパワーディスク	'94.3.18	CD：PCCB－00149	￥1,500
餓狼伝説スペシャル　～イメージアルバムパート1～	'94.4.21	CD：PCCB－00152	￥2,500
ワールドヒーローズ2 JET	'94.5.20	CD：PCCB－00148	￥1,500
餓狼伝説スペシャル　～イメージアルバムパート2～	'94.6.17	CD：PCCB－00155	￥2,500
龍虎の拳2　イメージアルバム	'94.7.21	CD：PCCB－00156	￥2,500
トップハンター	'94.7.21	CD：PCCB－00157	￥1,500
ワールドヒーローズ2 JET　イメージアルバム	'94.8.19	CD：PCCB－00160	￥2,500
ネオ・ジオスーパーライブ！	'94.10.5	CD：PCCB－00161	￥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ	'94.10.21	CD：PCCB－00162	￥1,500
痛快GANGAN行進曲	'94.10.21	CD：PCCB－00163	￥1,500
真サムライスピリッツ	'94.11.2	CD：PCCB－00164	￥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　アレンジサウンドトラックス	'94.11.18	CD：PCCB－00165	￥2,500
ソニックウィングス2	'94.12.16	CD：PCCB－00158	￥1,500
真サムライスピリッツ　アレンジサウンドトラックス	'94.12.16	CD：PCCB－00169	￥2,500
ダンクドリーム／ガンハード	'95.1.20	CD：PCCB－00173	￥1,500
サムライリミックス	'95.3.1	CD：PCCB－00174	￥2,500
ダブルドラゴン	'95.3.17	CD：PCCB－00175	￥1,500
ギャラクシーファイト	'95.3.17	CD：PCCB－00177	￥1,500
餓狼伝説3	'95.4.21	CD：PCCB－00179	￥1,500
ファイターズヒストリーダイナマイト　NEOGEOCD＆溝口危機一髪	'95.5.19	CD：PCCB－00182	￥2,000
餓狼伝説3　アレンジサウンドトラック	'95.6.7	CD：PCCB－00183	￥2,500
超人学園ゴウカイザー	'95.6.21	CD：PCCB－00176	￥1,500
風雲黙示録	'95.6.21	CD：PCCB－00181	￥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト	'95.7.21	CD：PCCB－00185	￥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	'95.8.19	CD：PCCB－00187	￥1,500
ワールドヒーローズパーフェクト　アレンジサウンドトラックス	'95.8.19	CD：PCCB－00188	￥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　アレンジサウンドトラックス	'95.9.21	CD：PCCB－00189	￥2,500
パルスター	'95.10.21	CD：PCCB－00192	￥1,500
ソニックウィングス3	'95.10.21	CD：PCCB－00193	￥1,500
餓狼伝説　シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB－00197	￥2,500
侍魂　シンフォニックサウンドトラックス	'95.11.17	CD：PCCB－00198	￥2,500
天外魔境真伝	'95.11.17	CD：PCCB－00191	￥1,500
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	'95.12.16	CD：PCCB－00200	￥1,500
サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　アレンジサウンドトラックス	'96.2.7	CD：PCCB－00204	￥2,500
リアルバウト餓狼伝説	'96.2.7	CD：PCCB－00203	￥1,500
オーバートップ／押し出しジントリック	'96.2.21	CD：PCCB－00206	￥1,500
リアルバウト餓狼伝説　アレンジサウンドトラックス	'96.3.6	CD：PCCB－00207	￥2,500
神凰拳	'96.3.21	CD：PCCB－00208	￥1,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝	'96.4.3	CD：PCCB－00212	￥2,500
ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝　アレンジサウンドトラックス	'96.5.2	CD：PCCB－00213	￥2,500
超鉄ブリキンガー	'96.5.17	CD：PCCB－00211	￥1,500
NINJA MASTER'S　～覇王忍法帖～	'96.6.21	CD：PCCB－00209	￥1,500
マジカルドロップ2	'96.6.21	CD：PCCB－00217	￥1,500
NEO・GEO GALS Vocal Collection	'96.6.21	CD：PCCB－00219	￥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　シンフォニックサウンドトラックス	'96.7.19	CD：PCCB－00220	￥2,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	'96.8.21	CD：PCCB－00223	￥1,500
わくわく7	'96.8.21	CD：PCCB－00215	￥1,500
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　アレンジサウンドトラックス	'96.9.20	CD：PCCB－00225	￥2,500



自称ナイスガイのマイツがお伝えする
RPG!新作
その5
ネオジオチック
ドラマチック
RPGに
出会えるのは
いつの日か…
オレは
待ってるぜ
いつもお美しいミヅキさん ナコルルと
ラキキキキキって笑うのだろうかって、
ミヅキ編「妖花慟哭之章」をナコルルでやるとわかるらしい
ヒント①「美州姫」
ヒント②2人とも巫女
ナコルル目覚ましって何? オレ見た事ないんだけど……
ガイラ君のRPGのひみつコーナー①
喝!
聞け〜い
「花諷院(かふういん)」と「鬼諷院(きふういん)」という陰陽師の流派があるんだぜェ〜〜



右京に迫る謎の女の目的は!?
ヒント：リンゴ
ぐぶっ
メチャクチャHP低そうかんじ
変なの
シバルバ
ハルハレ山を悪に染めてる悪い奴だ
気になった人は天草編
邪天降臨の天草サンを右京でプレイ!
斬紅郎無双剣の新キャラの情報はしばらくお待ちを
つづく!?
和狆のじーさんは「花諷院」のOBが「鬼諷院」というのはな…
おっともうページがねェぜ!じゃまたな!!

発売開始早々
K・O・F'96堂々の1位！
2位以降につける大差は連続
TOPの前兆!?

　このランキングは北は北海道から南は九州まで全国81店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。

NEO・GEO ROM&CD売り上げランキング TOP10

9月1日〜9月31日

順位	タイトル	ポイント
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96　ROM	2,818P
2	神凰拳　CD	238P
3	リアルバウト餓狼伝説　CD	235P
4	NINJA MASTER'S　〜覇王忍法帖〜　CD	206P
5	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣　CD	184P
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95　CD	160P
7	真サムライスピリッツ　ROM	79P
8	アイドル麻雀ファイナルロマンス2　CD	71P
9	ギャラクシーファイト　CD	58P
10	真サムライスピリッツ　CD	53P

協力店の紹介

ご協力していただいた販売店は以下の通りです。

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田3－14－10
ソフマップビル
☎03－3253－3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店☎06－643－0070
4号店☎06－634－5820
7号店☎06－634－2076

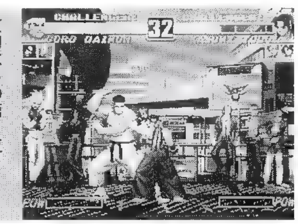
〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士3丁目1－5
☎0586－24－7665

吐夢書店
静岡県三島市文教町1－1－19
（東レ建設　森島ビル1F）
☎0559－88－1708
他、加盟店75店舗

ランキング総評

　やはり、といっては何ですが、K・O・F'96が見事TOPの座に輝きました。予想できていたこととはいえ、実質月末の3日間だけの売り上げで、2位とこれだけ差をつけたことには、驚くしかありません。いかに'96が勢いを持ったゲームであるかがうかがえます。

　しかし、他のタイトルは、'96にポイントを奪われてしまったのか、何だか元気のないものになってしまったようです。



文句なしの第1位！

　そんな中でも、神凰拳のCD版が、前回同様2位に着いています。人間なんかに負けてはいられないといった、神様たちの意地でしょうか？　ボスキャラのコマンドも発表され、このまま連続ランキング記録を伸ばせるかどうか楽しみです。

　3位には、惜しくも順位を落としましたが、リアルバウト餓狼伝説がランキング。今月で何と9ヵ月連続の登場です。この息の長さは本当に驚きです。逆にいうと、それだけに新作を待ち望む声も多い、ということになるのでしょうか。

　4位には、実は今回が初登場のニンジャマスターズ。ソフト人気ベスト10などのコーナーを見ても、まだまだ元気なタイトルなので、今後も期待できると思います。

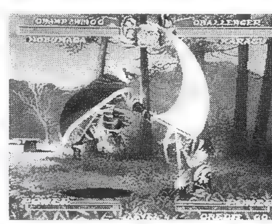
　『天草降臨』を目前に、5位に斬紅郎無双剣のCD版、7位、10位には真サムのROM版、CD版がそれぞれランキングされています。新作だけでなく、旧作への支持も落ちないところが、このシリーズの強みでしょうか。武士道烈伝の発売が待ち遠しいところです。

　6位には、K・O・F'95がランキング。'96発売後も相変わらずの人気。この不況（？）の中でも、やはり脱衣は強い？　8位はファイナルロマンス2でした。隠れた常連は健在です。

　9位には、久々にギャラクシーファイトがランキング。

　来月もK・O・F'96の快進撃が予想されますが、それを打ち破るくらい元気のいいタイトルも現れて欲しいものですね。

　次回のTOP10をお楽しみに!!



今回初登場とは意外!?

MONTHLY BEST10!

月間 NEO・GEOソフト読者人気ベスト10!

もう誰にも止められない!? K・O・F'96連続首位!

ROMも発売され、「K・O・F'96」のトップは揺るぐ気配を見せていない。予想していたとはいえ、この圧倒的な強さの前に、他のタイトルはどうにも票をのばせずにいるといった感じだ。

その中で、「天草降臨」の登場を間近に控え、先月の倍のポイントを獲得して3位に上昇した「斬紅郎無双剣」などのサムライシリーズの活躍が少し目立つ。また、唯一格闘アクション以外のジャンルからランクインした「メタルスラッグ」の根強い人気にも一目置きたい。

「累計50」でも、「'96」が着実にランクアップ。

月間集計では惜しくもベスト10入りはできなかったものの、「神凰拳」「マジカルドロップ2」、初登場の「風雲スーパータッグバトル」などが順位を上げつつある。

アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルを書いてネオジオフリーク編集部まで。5タイトルまでならOK!

順位も忘れずにつけてネ!!

〈今月の読者の一言〉

●やっぱり、リョウコちゃんが居るから、ワーヒーはやめられません!! ワーヒーの新作出ないかな…。

PN/出雲ちゃん（大阪府）

〈宛先〉
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「ソフト人気ベスト10」係

今月のソフト人気ベスト10

順位(前回)	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘アクション	681P
2位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SNK	格闘アクション	235P
3位(4)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	SNK	格闘アクション	211P
4位(3)	リアルバウト餓狼伝説	SNK	格闘アクション	107P
5位(〃)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	SNK	格闘アクション	69P
6位(7)	真サムライスピリッツ	SNK	格闘アクション	45P
7位(10)	餓狼伝説3	SNK	格闘アクション	39P
8位(〃)	NINJA MASTER'S	ADK	格闘アクション	34P
9位(-)	メタルスラッグ	ナスカ	シューティング	29P
10位(9)	餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘アクション	27P

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

累計ソフト人気ベスト50

順位(前回)	タイトル	ポイント
1位(1)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	3,858P
2位(2)	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	2,589P
3位(3)	リアルバウト餓狼伝説	2,288P
4位(5)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	2,075P
5位(4)	真サムライスピリッツ	1,917P
6位(6)	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	1,419P
7位(7)	餓狼伝説スペシャル	1,108P
8位(8)	餓狼伝説3	1,065P
9位(9)	天外魔境真伝	791P
10位(10)	サムライスピリッツ	741P
11位(11)	ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝	704P
12位(12)	パルスター	594P
13位(13)	龍虎の拳2	463P
14位(14)	ワールドヒーローズパーフェクト	395P
15位(15)	パズルボブル	352P
16位(16)	ソニックウィングス3	327P
17位(17)	メタルスラッグ	315P
18位(19)	NINJA MASTER'S	299P
19位(18)	ビューポイント	280P
20位(21)	マジカルドロップ2	259P
21位(20)	ステークスウィナー	245P
22位(22)	餓狼伝説2	225P
23位(23)	ギャラクシーファイト	202P
24位(24)	ソニックウィングス2	168P
25位(25)	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	165P
26位(26)	超人学園ゴウカイザー	138P
27位(27)	トップハンター	72P
28位(28)	クロススウォードII	71P
29位(32)	神凰拳	64P
30位(30)	ワールドヒーローズ2	62P
31位(29)	ファイターズヒストリーダイナマイト	59P
32位(31)	ADKワールド	48P
33位(35)	龍虎の拳	46P
34位(33)	風雲黙示録	45P
34位(34)	餓狼伝説	45P
34位(36)	ビッグトーナメントゴルフ	45P
37位(37)	ラストリゾート	38P
38位(38)	ASO II	37P
39位(39)	ニンジャコマンドー	35P
40位(40)	ラギ	34P
41位(44)	ワールドヒーローズ2 JET	30P
42位(41)	フライングパワーディスク	28P
43位(42)	NEO・GEOCD SPECIAL	27P
44位(43)	押し出しジントリック	25P
45位(46)	得点王3	23P
46位(44)	オーバートップ	22P
46位(46)	キング・オブ・ザ・モンスターズ	22P
48位(--)	風雲スーパータッグバトル	20P
48位(48)	ジョイジョイキッド	20P
50位(49)	ダブルドラゴン	19P

コンシューマーハイスコアコーナー

CLUB HOUSE/HI-SCORE

クラブ・ハウスコア

K・O・F'96集計開始 4つのモードを極めろ

目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今年も相変わらずの高い人気をほこる『K・O・F'96』ですが、いよいよこの号が出る頃にはCD版も売中。

というわけで今月から『K・O・F'96』のスコア集計を開始します。

集計の対象となるのは次のモードです。申請の際には、以下の4つモードのうちのどれで申請するかと、カセット、CD、(or CDZ) のうちのどのハードで出したスコアかを、必ず応募要項に明記して下さい。

●チームプレイ

'96ではモードとして存在していませんが、要するにチームプレイを選び、エディットせず同一チーム3人で組み、そのスコアを申請するもの。

ゲーニッツおよび神楽ちづるは除外します。また、オプションのタイムはノーマルで申請して下さい（オプション画面も録画）。

●チームエディット

チームプレイでエディットした3人でプレイし、そのスコアを申請するものです。

ボスキャラの使えるCD版と、基本27キャラしか使えないカセット版では、別々に集計します。応募要項の最後に、どのハードでプレイしたかを明記して下さい。これもオプションのタイムはノーマルで申請して下さい（オプション画面も録画）。

●サバイバーモード(スコア)

サバイバーモードによる、スコアアタック部門です。

このモードは、CD版ではレベルとタイムが固定ですが、カセット版ではオプションで変更可能なため、ハウスコアでは「レベルは自由、タイムはノーマルのみ」で集計します。カセット版の初期状態のタイムがノーマルなので、難易度を変更して応募する方は、必ずオプション画面も録画して下さい（入っていない場合は対象外とします）。

●サバイバーモード(タイム)

いかに早い時間でクリアしたかを競うものです。

スコアと同様、カセット版ではオプション画面を必ず録画して下さい。

以上の要領でクラブ・ハウスコアまで申請して下さい。多数の申請をお待ちしてま〜す。皆さんがんばってケロ♡

今月のスコア達成者は以下のグレイトな方々です。

■Y・K（千葉県）■KLS-TAK（茨城県）■ちぇりー（東京都）

※集計期間や発送のタイミングにより、粗品の到着が遅れてしまう場合があります。あらかじめご了承下さい。

今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

龍虎の拳　外伝　（不破刃）

ダウンさせると時間をくうため、相手をダウンさせるのは一回だけで頭突きからの連続技を決める。

強敵はシンクレアとレニィ。レニィには20秒でアルティメットKOで倒すようにするといい。

●FAG・群馬県

龍虎の拳　外伝　（レニィ・クレストン）

相手を端に連れていき、浮かせてからフリックショットを2〜4回当てる。

●橘ウキョ〜・長野県

ワールドヒーローズパーフェクト　（出雲良子）

わざと自分の体力を点滅させて、究極奥義を3発入れる。投げを決めるコツは、離れて待っているとダッシュで近づいてくるので、そこを狙ったり、相手の起き上がりに接近して待ち、対空技を空振りさせたところや、ジャンプ攻撃をガードさせたあとなど。案外楽に決まります。

また、落とすラウンドは究極奥義2発と、小技を当てて負ける。

●TOMOYA・神奈川県

パルスター

8面までは、なるべくミスなしで進む。そして8面の前半で残機をけずって稼ぐ。2機は増えるので、その分も稼ぐ。

あとは、つまらないミスをしないように慎重に進み、ボスも必ず倒すこと。

ラスボスはリングレーザーの方が速く倒せると思います。10-KEYさん、これを越える点数、お待ちしています。

●TOMOYA・神奈川県

クラブ・ハウスコア ポイントランキング

1位	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	235PTS.
2位	M,Yー剣魂・千葉県	195PTS.
3位	KM☆GM・宮崎県	120PTS.
4位	幻庵ラブリー・長野県	95PTS.
5位	未来飛行・島根県	60PTS.
6位	10ーKEY・東京都	55PTS.
7位	ワイゾウ・奈良県	50PTS.
8位	G・T・H・北海道	35PTS.
9位	TOMOYA・神奈川県 松原双角団々長・東京都	30PTS.

ハウスコア担当者から一言

ちぃ〜す、バークリーのロケッツ移籍に今さら驚いている、カードマニアの担当でし。オフにはFAなどで激しい動きがあり、今シーズンは色々な意味で楽しみっス。

今月は『K・O・F'96』のムック（絶賛発売中♡皆さん興味があったら買ってネ）と同時進行ということもあって、かなり集計時期が早くなってしまいました。そんなこんなでで、スコアにもあまり変化が見られず。何かイヤな予感が…。もしや見放されてしまったんでしょうか？　みんなぁ〜、KOF'96やろおよぉ〜!!　ハァ…。

というワケで（どんなわけでだ）、毎年恒例の夏の祭典『K・O・F'96』の集計を開始（ってもう冬だよなぁ）することになりました。さすがに27キャラ（＋α）をキャラ別で集計するのはページ的にも時間的にも無理がありそうなので、前作同様にモード別でやることにしました。

キャラごとのスコアにバラツキがあるので、ちょっと集計の方法に無理があるっぽいですが、これもスペースの都合ということで（なんか俺、ここんとこ毎月あやまってている気がする）…。テリーの強ライジングタックルや神楽ちづるの対空(何て技だっけ?)がモリモリ点数を稼げるので、ちゃっかりチームプレイ時の稼ぎ要員としてキープしておくとヨイのでは？　といってもチームエディットですが。

それではムックのせいで5日目の泊まり込みに突入した担当がお送りしました。また来月。多分死んでるけど。

天外魔境真伝

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
八雲	KM☆GM・宮崎県	23,505,100	12人目
極楽太郎	KM☆GM・宮崎県	18,253,100	12人目
カブキ団十郎	幻庵ラブリー・長野県	14,884,400	12人目
戦国卍丸	KM☆GM・宮崎県	14,347,600	10人目
絹	KM☆GM・宮崎県	14,275,200	12人目
ジライア	KM☆GM・宮崎県	13,768,600	11人目
大蛇丸	KM☆GM・宮崎県	12,607,300	12人目
綱手	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	12,302,100	12人目

ワールドヒーローズパーフェクト

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ネオーディオ	Y，Y・東京都	18,231,700	ALL
エリック	部長アキヤマ・東京都	13,413,200	ALL
J・カーン	幻庵ラブリー・長野県	13,897,700	最終面
呂布奉先	10－KEY・東京都	13,695,300	ALL
キャプテン・キッド	10－KEY・東京都	13,537,800	ALL
ジャンヌ	幻庵ラブリー・長野県	13,170,200	ALL
マッドマン	幻庵ラブリー・長野県	13,074,800	ALL
ラスプーチン	幻庵ラブリー・長野県	12,677,300	ALL
ジョニー・マキシマム	TOMOYA・神奈川県	11,300,700	ALL
服部半蔵	SAS・愛知県	11,069,800	ALL
出雲良子	幻庵ラブリー・長野県	10,944,600	ALL
風魔小太郎	GANリバ・埼玉県	10,900,200	ALL
ジャック・ザ・リッパー	M，Y－剣魂・千葉県	10,788,100	ALL
シュラ・ナイ・カノム・トム	TOMOYA・神奈川県	10,552,800	ALL
ブロッケン	YAZ・東京都	10,409,000	ALL
孫悟空	SAS・愛知県	10,403,800	ALL
マッスル・パワー	TOMOYA・神奈川県	10,265,800	ALL
金龍	幻庵ラブリー・長野県	9,931,400	ALL

パルスター

プレイヤー	スコア	備考
TOMOYA・神奈川県	1,471,180	ALL

ハイスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数、またはクリアにかかった時間集計とします（クリアしなくても可）。乱入は無効。
●ハードはNEO・GEO、NEO・GEOCD（CDZ）のどれでもOKです。
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記して下さい。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。
①ゲームタイトル
②スコア
③キャラクター名
④ランク
⑤面数(何人目までいったか)
⑥あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑦住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム
●申請スコアの証拠として、キャラクター名とそのスコアが同一画面上にあるVTR、または写真を同封して下さい。ゲーム名の下に＊印があるものは、VTRのみ集計いたします。
●ゲームランクは不問ですが、ラウンド数などは初期状態で。
●以下のゲームを対象とさせていただきますが、申請数にかたよりが見られますので、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合があります。
①龍虎の拳　外伝＊
②リアルバウト餓狼伝説＊
③サムライスピリッツ斬紅郎無双剣＊
④K・O・F'95＊
⑤ワールドヒーローズパーフェクト＊
⑥天外魔境真伝＊
⑦ニンジャマスターズ＊
⑧神凰拳＊
⑨K・O・F'96＊
⑩パルスター　＊
●スコア集計は、必要事項を明記のうえ左記宛先までお願いします。
〒112　東京都文京区水道2－13－12SKビル202
㈱芸分社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」

ART OF FIGHTING　龍虎の拳　外伝

キャラクター	プレイヤー	タイム	備考
レニィ・クレスト	橘ウキョ～・長野県	2' 29' 20	ALL
ワイラー	未来飛行・島根県	2' 37' 65	ALL
不破　刃	FAG・群馬県	2' 39' 13	ALL
シンクレア	M，Y－剣魂・千葉県	2' 40' 90	ALL
リョウ・サカザキ	弟子騎士　鷲・神奈川県	2' 54' 11	ALL
藤堂香澄	M，Y－剣魂・千葉県	3' 50' 80	ALL
ロディ・バーツ	M，Y－剣魂・千葉県	3' 57' 87	ALL
ロバート・ガルシア	R，T・兵庫県	4' 11' 21	ALL
王　覚山	未来飛行・島根県	4' 16' 73	ALL

リアルバウト餓狼伝説

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
ブルー・マリー	極限流・新潟県	2,443,100	ALL
ギース・ハワード	極限流・新潟県	2,399,800	ALL
キム・カッファン	ワッチョビー・栃木県	2,380,000	ALL
ジョー・ヒガシ	10－KEY・東京都	2,357,100	ALL
山崎竜二	ワッチョビー・栃木県	2,356,600	ALL
フランコ・バッシュ	ワイゾウ・奈良県	2,274,200	ALL
不知火舞	KLS－TAK・茨城県	2,272,900	ALL
ダック・キング	へっぽこ大王・広島県	2,220,600	ALL
秦崇秀	G・T・H・北海道	2,205,200	ALL
秦崇雷	極限流・新潟県	2,150,400	ALL
アンディ・ボガード	G・T・H・北海道	2,137,500	ALL
ビリー・カーン	G・T・H・北海道	2,129,100	ALL
テリー・ボガード	ちぇりー・東京都	2,077,000	ALL
望月双角	M，Y－剣魂・千葉県	2,053,700	ALL
ホンフゥ	10－KEY・東京都	2,006,100	ALL
ボブ・ウィルソン	ワイゾウ・奈良県	1,896,300	ALL

サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
牙神幻十郎（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,518,400	ALL
ナコルル（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,370,300	ALL
リムルル（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,364,500	ALL
牙神幻十郎（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,343,300	ALL
ガルフォード（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,313,100	ALL
ナコルル（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,198,800	ALL
服部半蔵（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,178,300	ALL
覇王丸（修羅）	Y・K・千葉県	3,118,400	ALL
ガルフォード（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,148,800	ALL
服部半蔵（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	3,145,600	ALL
リムルル（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,970,800	ALL
首斬り破沙羅（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,961,100	ALL
首斬り破沙羅（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,951,000	ALL
覇王丸（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,905,700	ALL
緋雨閑丸（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,792,200	ALL
千両狂死郎（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,762,800	ALL
千両狂死郎（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,740,300	ALL
花諷院骸羅（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,727,600	ALL
緋雨閑丸（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,665,900	ALL
橘右京（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,533,200	12人目
天草四郎時貞（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,463,300	11人目
橘右京（羅刹）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,454,300	12人目
花諷院骸羅（修羅）	ん・よゆうっち♡・鹿児島県	2,397,200	ALL
天草四郎時貞（羅刹）	M，Y－剣魂・千葉県	2,311,300	ALL

K・O・F'95

キャラクター	プレイヤー	スコア	備考
チームプレイ（ライバルチーム）	M，Y－剣魂・千葉県	631,720	ALL
チームエディット（京・ハイデルン・クラーク）	ボクサーカズヤ・愛知県	707,550	ALL
シングルプレイ（京）	ワイゾウ・奈良県	526,390	ALL
シングルオール（京）	YFC・岡山県	1,351,170	ALL

※ポイントはスコアの順位等に応じて、編集部で集計しています。

初心者向け

モリスケの格ゲー講座

©SNK 1995, 1996

新装第5回
今月のお題
「ラッシュ」

講師：モリスケ

サムライの新作で強キャラをゲットし、またもウキウキなモリスケの格ゲー講座。お題はラッシュなのだ！

相手に反撃を許すな！「ラッシュ編」

ちわっス！　メガネが崩壊したのでコンタクト買おうと思ってるモリスケです。今回は、相手の動きを封じるラッシュについて解説しよう。

ラッシュとは、出が早くて硬直の少ない技などを使ってチクチク攻めることをいうナリ。画面端に追い込んでからのラッシュなら、相手に「何もできねえよ！」と言わせることも可能。もちろん、そこまでのラッシュをかけられるキャラは少ないけどね。

ちなみに、リアルバウトで連続技を決めると画面上に×ラッシュと表示されるけど、アレは何回ヒットしたか、という意味なので今回解説しているラッシュとは関係ないゾ。

では早速、代表的なラッシュを紹介してみよう。

餓狼伝説3のボブ・ウィルソン。俺が担当したキャラだったけど、あのキャラのラッシュは激しかった。スキのほとんどないダッシュ弱キックで一気に接近し、出の早い小技でチクチク画面端に追い込み、さらにそこから、スキがないうえに中段になる必殺技、判定の強いジャンプ攻撃、リーチのある足払い、といった技を使ってガンガン攻める。

相手を画面端から逃がさずに固めることができたので、かなり強力なラッシュであった。その影響か、続編のリアルバウトではダッシュ弱キックが弱体化してしまったけどね…。ちなみに、ボブのラッシュを見たい人はサイトロンから発売されている餓狼3最強王座争奪戦のビデオを見ましょう（笑）。もう売ってないかもしれないケド。



まずは、この前蹴り（ダッシュ弱キック）で接近。そしてここから激しいラッシュへ……



立ちガード不能のしゃがみ弱キック連打や、しゃがみガード不能のワイルドウルフなどで固めにいけ!!

NF特選 格ゲー用語辞典

▼な行▲

【何もできない】
今回の本文でも紹介したが、対戦相手に技を出させるスキも与えずに倒してしまった時、相手が怒りを込めつつ「何もできねえよー」と叫ぶことが編集部内では多い。逆にラッシュをかけている側としては、「何もできねえだろーウッシッシ」ぐらい考えているといい感じだ。

【ニジマス】
ADKの格闘ゲームであるニンジャマスターズの略称。俺っチが知らぬ間にニジマスと呼ばれていたため、みんな何でフィッシュの話してんだろう？　と勘違いした記憶がある。関係ないけど、ムックのニジマス本みんな買ってちょ。いえる。

【ニマー】
本誌副編集長いたみんの謎の口ぐせ。何か喜ばしいことがあった時に、顔をにやけさせて「ニマー」と発声する。元ネタは鎮元斎の勝ちセリフらしいが、深く追及するのはやめておいた。ちなみに、俺が嬉しい時は「ニター」なのね。

【ヌル】
超強力な連続技があるんだけど、狙ってみると難しくてできない。そんな時に、段数を一発減らして妥協した場合、「ヌルい」と言われる。他にも、コマンドで出せる無敵対空技があるにも関わらず、お手軽な通常技対空しか使わない時にも言われる。みんなもヌルくならないようにね。

ラッシュあれこれ代表例と対処法

ＫＯＦ'96では、京のラッシュがいい感じ。担当の修羅騎士鷹っぴーが使っているのは、画面端に追い込み、スキの少ないボディ（↓↘→＋Ａ）で



棒(→+A)で突っついているだけで、結構いやらしい攻めに

牽制しつつ食らえ！（↓↘→＋Ｃ）で接近し、反撃してきた相手をさせるか（↓↙←＋Ａ）でゲット。ボディからスキの少ない追加技に派生させてガンガン固める、といった連係でラッシュをかける。ただし、相手が暴れると返される可能性が高いので、ボブのラッシュほど強力ではない。

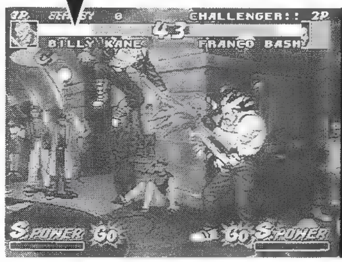
特殊なものではリアルバウトのビリーのラッシュがある。

三節棍を使ったビリーの通常技はリーチがあるので、画面端に追い込んでいなくてもチクチク押すことができる。そこから判定の強いジャンプ攻撃などを仕掛ければ簡単かつ強力なラッシュの完成だ。

次は、逆にこのようなラッシュをかけられた場合の対処方を紹介しよう。

まず、あせらないこと。コレが第一。無理やり切り抜けようとすると、チクチクとダメージを食らってしまい気づいた時には気絶していた、ということも多い。とりあえずガードで様子を見て、スキの大きめな技を防いでから反撃に転じたり、バクチではあるが無敵時間のある必殺技で切り返すのもいい。ガードキャンセルがあるゲームなら、比較的簡単に脱出できるはずだ。

反撃するポイントを間違えないようにすることが重要。



たま〜に跳び込んでみるのも強力。グレイトな棒だ

自分でラッシュを開発してみよう

次は、新作ゲームで自分なりのラッシュを開発する際のポイントを紹介しよう。

ラッシュを作る時は、まず強力な連係を開発する。使える連係が2〜3個あれば、それを組み合わせて攻めることで強力なラッシュに変わる。

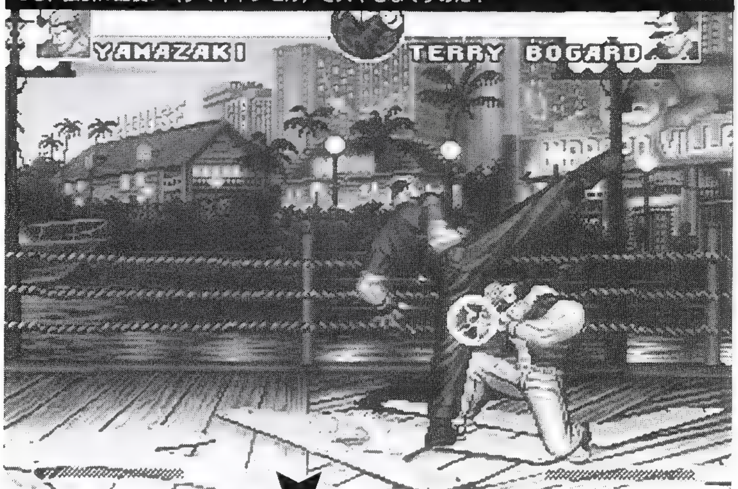
強力な連係を作るには、まずスキの少ない通常技、必殺技を探してみよう。通常技のスキが少ないなら、チクチクガードさせつつキャンセル必殺技につないで攻めたり、飛び道具にスキがないのなら、飛び道具→飛び道具→リーチのある通常技→飛び道具、というように攻めることができる。スキの少ない技で強力な連係を作り、それらを組み合わせてラッシュを作る。これが自分だけのラッシュを作るポイントだ。

最後は、俺っチが得意としていた、ちと難しめなラッシュを紹介しよう。それは、リアルバウトの山崎で蛇使いキャンセルを利用したもの。しゃがみ強キックやコンビネーションのＢＣなどにキャンセルかけて蛇使いを出し、蛇使いキャンセル（蛇使いキャンセルはキャンセルをかけて蛇使いを出すことじゃないよん。詳しく知りたい人はＮＦ3〜5月号を読んでね）を使ってスキをなくして再び通常技を出したり小ジャンプで跳び込む、というようにラッシュをかける。蛇使いキャンセルに失敗すると、腕を伸ばして攻撃してしまうので攻めの流れが止まってしまうゾ。このラッシュができるようになると、スピーディーで華麗な攻めができる。サターン版のリアルバウトを持っている人は家で練習してみよう。オススメするナリ。

こんな感じで今回も終りでぇす。なんだか初心者には難しめだけど、ガンガン攻めて相手の動きを封じるラッシュ。ニューゲームが発売されたら、すぐに自分なりのラッシュを開発して街の対戦台でブイブイ言わせてやろう。

最近、格ゲー講座宛ての手紙が増え始めているのでウハウハです。読者のみんな、ちょっとした質問でも構わんのでどんどん送ってくださいな。

山崎竜二の闘い方に、劇的な変化をもたらした「蛇使いキャンセル」。多少スキのある通常技でも、強引に蛇使い（すぐキャンセル）でスキをなくすのだ！





相手はガードポーズ中なのに、こちらは行動可能。主導権を握ったまま、自分のペースで闘いを進めることができるゾ

モリスケに訊け！ 読者Q&Aコーナー

Q はじめましてモリスケしゃん。とっても素朴な質問です。モリスケさんは一体どういう方法で格ゲー上手くなりましたか？ 教えてください。あと、初めてプレイした格ゲーのタイトルを教えて下さい。

●ＰＮ／牙神ジャム店店長（長野県）

A うまくなる方法ですか。それが分かれば苦労しないんだけどねぇ。とりあえず、上手くなりたいゲームをひたすらプレイしまくるしか。いえる。あと、指先が器用だとコマンド入力が簡単ですな。

初めてプレイした格ゲーはカプコンのストⅡかな。あの頃は通信対戦台が普及していなかったので、見知らぬ人に「入っていいですか？」と質問してから乱入していたのう。そこから友達になったりしておもしろかったんだけどね。

Q 僕は、サムスピ斬紅郎無双剣で、修羅右京のツバメ六連が激気に入ったので、有効な使い道を探したが、無い。どんかこんなあわれなツバメ六連の有効な使い道を授けてくだしゃい。

●ＰＮ／右京のお経（長野県）

A ここは右京使いの鷹っぴーに答えてもらいましょう。

鷹「修羅右京の燕六連ですか？ 一応裏回りを狙って出す使い方があるけど、イマイチ決めにくいです。狙わない方がヨイかと思われます。あひ！」

という訳で、あんまり使えない、ということですな。


勝負しろってどういう事よっ!?
サムライスピリッツ
カントリーロード
雪伝
Presented by 島津わか乃
三日前お前と同じ様な衣装の娘と一勝負してな
この人の言ってる人がねえさまの事だとしたら
ねえさまがどちらの道を行ったのか知ってるはず
アイヌの戦士はなかなかおもしろい技を使う
教えてねえさまの進んだ道を!!
教えてやってもいいぞ
ただし――
この俺に勝てたらなっ!



強いっ
よけるだけで精いっぱい
どうした小娘っ
お前の姉はもう少し骨があったぞ！
この人…ただ遊んでるだけだ
キィン
でも悔しい
手も足も出ない！
くやしい！
リムルル又悔し泣きしてるの？
どうして私ねえさまみたいに技が出せないのかな
ぐすん
シナンカムイ流は自然と一体化して初めて完成されるもの形にとらわれてはダメよ
たとえば私は風に乗り風を裂く
リムルルにはコンルがいるでしょ？
えーコンルはただの友達だもん
私にはコンルと心をかよわせる力はないわ
その力でリムルルだけのシナンカムイ流が出来るはずよ
ねっ
私だけのシナンカムイ流…


ここで負けたらねえさまの事聞けなくなってしまう……
負けるもんか！
コンルそこにいるよね……
私に力をかして!!
カッ
コンル・メム!!
何いっ!?
はーっはーっ
大自然のおしおきだよっ
すってーん
ぴょーんっ
ぺとっ
あっどざえもん！
これあなたのカエル？
プイッ
しっ…知らんっ



㊗サムライスピリッツ天草降臨!! ナコルルも健在で嬉しいでス♡ (わか乃)

つづく



叉介：覇王封滅の戦いに仲間を巻き込まぬため、天舞衆を飛び出した抜け忍



ザジ：抜け忍である叉介を追う1人。天舞忍衆の上忍。叉介の親友



神威：ザジと同じく叉介を追う。天舞四人衆の1人。叉介の親友

お佳：ザジの思い人

シャチ：今回の作品のオリジナルキャラクターです。

読者創作ストーリー

抜け忍には死…
忍の掟に従い、追ってきた友を
斬った時から
叉介の戦いははじまっていた

散花

★PN／道風（兵庫県）

月のない雲の隙間からちらちらと瞬く星が寂しげな夜。麓の村に向かい、山道を駆け下りる男の姿がある。常人から見れば風のような早さだが、元天舞四人衆の叉介にしてはさえない動きだ。じっとりと汗ばみ、息が上がっているのも妙である。つい先刻まで親友のザジと死闘を演じ、これを討ち果たしたばかりとはいえ、生命に関わるような傷は受けていないはずであった。

「毒か…」

　手裏剣はもともと殺傷力の低い武器である。致命傷を与えるほどの威力はなく、急所を狙えるほどの指向性もない。大十字を自在に操るザジの陰技はそれらの欠点をすべて補う恐るべきものだが、毒を使うことによってさらに確実に敵を倒すことができる。天舞の忍は、陰技と同じく毒の調合も独自の方法で行う。もし大十字に毒が塗られていたとすれば、毒消しを用意できるのは死んだザジだけである。

　俺はこのまま死ぬのだろうか。だが、それならなぜザジはこれを俺に託したのだろう。

　叉介は懐から鼈甲の笄を取り出した。お佳という女性に渡して欲しいと、そして最後に彼はこういったのだ。

「…一つだけ、お佳に…あいつに…俺はかっこよかったって…最後までかっこよかったって…伝えてくれや…それまでは…死ぬな…」

　深夜の来客に慣れているのか、何のためらいもなくお佳は扉を開けた。だが、見覚えのない男の姿に眉根を寄せる。

「あなたがお佳さん…」

「そうだけど…あんたは」

「ザジからこれを…」

　笄を差し出した叉介の手は激しく震えていて、体にはもう力が入らなかった。がくりと膝をついた叉介は、そのまま意識を失った。

　蒔のはぜる音で叉介は目を覚ました。震えは治まり、汗もひいている。

「よかった。毒消しが効いたみたいだね」

　枕元にお佳が座っていた。叉介の額にそっと手を触れ、熱のないのを確かめる。髪の豊かな目元の涼しい女性だ。

「何か食べ物を持ってくるからね。その間に着替えるといいよ。あいつのだからちょっと大きいかもしれないけどね」

　あいつというのはザジのことだろうか。叉介は胸のあたりがずきりと痛むのを感じた。

「大したものはないけれど、逃避行の最中じゃろくな物を食べてないんだろ。叉介さん」

　箸を動かす手を止め、叉介はお佳の方を見た。お佳は叉介に背を向け、鏡台の前で髪をすいている。

「あいつ死ぬ前に何かいってたかい」

　鏡に映った叉介の表情を見て、お佳は自分の言葉が叉介をひどく傷つけたことに気づいた。形見の笄を髪にさし、叉介の方に向き直る。

「似合うかい」

　こくりと頷いた叉介に、お佳は僅かに微笑んだ。泣き顔にも見える笑顔だった。

「最後に会った夜、おかしいと思ったんだ。毒消しの作り方なんか教えるなんてさ。この毒は苦しいけど、絶対死ぬことはないんだって。あいつらしいよね。あいつはね…ザジはあんたを殺したくはなかったし、あんたに勝てないことも分かってたんだ」

　真夜中になるのを待って、叉介はお佳の家をあとにした。叉介の訪問は決して人に知られてはならない。覇王封滅の戦いに仲間を巻き込まぬために里を抜けた叉介である。一般人を巻き込むことはなおさら避けねばならなかった。

　だが、叉介はザジが本当に託した物に気づいていなかった。あとに彼はそれをひどく後悔することになる。

　叉介が抜け、ザジが死んだ。あわよくば自分が天舞四人衆にと動き出した忍の中に、お佳に目をつけた男がいた。忍は務めとあらば女子供も殺さねばならない。だが、中にはそういった任務を好んで行う者もいる。シャチもそういう類の男であった。見た目は色白の優男で、唇は紅をさしたように赤い。

「鼈甲の笄とはえらく豪勢だな。誰にもらったんだ」

「ザジからだよ。何か文句あるのかい」

「おかしいな。ザジはずっと抜け忍狩りで叉介を追っていた。返り討ちにあったけどな。いつあいつに会ったんだ」

「………」

「お前、叉介に会ったな」

「知らない」

「いいたくなければそれでもいい。お前の体にたっぷり聞かせてもらうからよ」

　シャチが指を鳴らすと、いつの間にか背後にまわっていた影がお佳の口を押さえ、家の中へとひきずりこんだ。それがお佳の生きた最後の姿になった。

　翌朝、村外れの河原で女の死体が上がった。顔は判別がつかないほど潰れていたが、狭い村のことだ。お佳であることはすぐに知れた。叉介は自分の鈍感さを呪った。叉介とザジが親友だったことは皆が知っている。そのザジを叉介が殺した。ザジの思い人に叉介が接触する可能性は誰でも考える。実際に会ったかどうかはこの場合問題ではないのだ。叉介はお佳に逃げろと伝えるべきだった。ザジが叉介に託したのはお佳の生命そのものだった。



「あの女、よがり声どころか呻き声一つ上げなかったな」

　シャチは3人の仲間と村を見下ろす丘の上にいた。その頬を風が走る。木の幹に突き刺さった笄。シャチはゆっくりと振り向いた。爪のように細い月の下、佇む叉介の姿があった。

「へへ、やっぱり出やがったな。殺れ」

　3つの影が叉介を襲う。叉介は一瞬構えを取り、地面を叩きつけた。衝撃波が3人を弾き飛ばす。

「お前だけは許さない」

　シャチめがけて飛び込んだ叉介の体が4体に分身した。シャチは手に仕込んだテグスで、次々と分身を切り裂く。だが、最後の1体までもが分身であったことに気づき愕然とする。その背中を叉介ががしりと抱え込んだ。激しい衝撃と轟音。地面に首のめり込んだシャチの体は、もうぴくりとも動かなかった。

　数刻後、シャチの骸の傍らに立つ男がいた。長身で全身黒ずくめだが、口元を覆う深紅の布が鮮やかだ。

「他の連中は？」

「気を失っているだけです」

「よし、連れていけ。処分は不知火様に決めていただく」

　神威はシャチに一瞥を投げるとぼそりとつぶやいた。

「たわけが」

　石を置いただけの墓標。花を供えてくれたのは村人だろうか。叉介は笄を埋めると、静かに立ち上がった。彼はまだ知らない。親友であったはずの男が、刺客としてすぐそばまで迫っていることを。

募集要項

ネオジオのゲームやキャラクターを題材にしたみなさんのオリジナル・ストーリーを募集します。

字数は13字×200行程度。ただしあまり性的な表現の強いものは受けつけません。

作品にはタイトル＆PNの他、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ず明記してください。

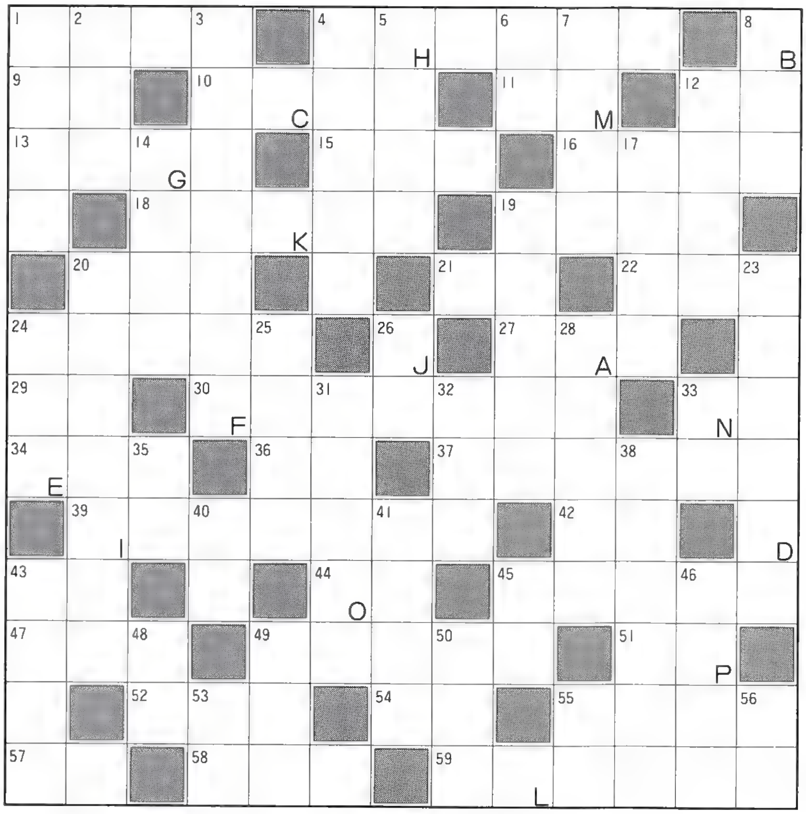
採用者には、ネオジオフリークサービス部提供による賞品を差し上げます。

〈宛先〉
〒112　東京都文京区水道2−13−12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部「読者創作ストーリー」係

※ストーリーは実際のゲームの設定とは異なります

イラスト／孫明・S

クロスワードパズル



まずは、タテ、ヨコのカギを便りにクロスを完成させよう。そしてA~Pの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。

正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。応募待ってまーす!!

今月のヒント：魔法陣

10月号クロスワードパズル当選者
秋元雄亮・栃木県／曽根優・神奈川県／高田さやか・兵庫県／皆葉千鶴子・茨城県／木村真司・宮城県／山口浩司・徳島県／畠山聡志・宮城県／石丸昌宏・栃木県／宇山真文・大阪府／奥崎史剛・神奈川県

タテのカギ

1 硬い鉄のこと
2 昔はライトバンと一緒にされてたなあ…
3 テリーの飛び道具
4 異色なタイプの人のこと
5 ○○○王 炎のリベロ
6 買い物したら、ここでお金を払おう
7 インドの雷神。仏教では帝釈天のこと
8 京都・祇園といえば
12 武士道烈伝でナレーションを担当、○○○○サトアナウンサー
14 中華料理ではおなじみ
17 山と海。○○○珍味
19 15代総長。変身前の名前は立花一輝
20 ずばらしい悪夢だあ〜!
23 生涯現役。ニマ〜
24 サンプラザ○○○
25 銃などの引き金
26 妖花慟哭之章は、○○サムライスピリッツがベース
28 自動車のライトなどで有名なメーカー
31 風雲に登場。血縁関係者にカッファン氏がいる
32 ○○○さんの羊
33 寿司といえばやはりコレ
35 レシーブ、○○、アタック
38 ワープロのこれが遅いといらいらする
40 本誌攻略スタッフ、修羅騎士○○。あひ
41 バーンシュタイン。オメガとか
43 整然と順序だてたもの
45 今年はねずみ年だね
46 フェアリー
48 現在の石川県南部
49 マイナスの反対
50 中国伝奇小説、○○○伝
53 ホタル、大王、スルメ

ヨコのカギ

1 要するにお子様のこと
4 一平ちゃんのCMなどでもおなじみ、元グラビアクイーン
9 ○○の竹の子
10 ついに登場、サンソフトの○○○○7
11 崇秀&崇雷兄弟の名字
12 わざとすること
13 パソコンやワープロで数字を打ち込むためのキー
15 長所、とりえ
16 ナコルル、リムルルもこう呼ばれる?
18 アンディの必殺技
19 商標、銘柄
20 毒咬みのかけ声
21 最強の○○、ロバート・ガルシア
22 長椅子をヨコ文字で
24 誘導すること
27 橘右京はコレの達人
29 フライもうまいが、生もいい
30 ブリキンガーの得点アイテム
33 きれいなバラには標準装備!?
34 神楽ちづるの必殺技、神速の○○○
36 ○○抜きアイスコーヒーはもちろんニガい
37 猿のお面のおじいちゃん
39 テリーの投げ技
42 歴史上、中国最古の王朝
43 お坊さんが着る衣服
44 服部半蔵はここの頭領
45 楽しむこと
47 屋根がわらをこういう
49 「失われた時を求めて」の作者
51 天草降臨の新キャラ兄、風間○○月
52 和狆の孫
54 「朕は国家なり」といったのは○○14世
55 昔でいうなら戌亥の方角
55 ネオジオフリークもこの一種
56 西アジアを支配したモンゴル、○○＝ハン国
57 ○○回り攻撃をされたら逆向きにガードだ!
58 龍虎外伝とKOFに登場。ニンマスも…ってそりゃ別人
59 ホームズの生みの親

イ	ク	ラ	ド	ン	■	チ	ヤ	ガ	シ	■	サ	ワ
■	ラ	イ	ウ	■	ル	■	シ	■	コ	ア	■	ダ
パ	ー	■	シ	ナ	ガ	ワ	■	ボ	ウ	ツ	カ	イ
■	ク	マ	■	コ	ー	ラ	ス	ブ	■	パ	ン	コ
コ	■	リ	ム	ル	ル	■	ザ	■	ギ	ー	ス	■
キ	ム	■	サ	ル	■	ニ	ク	マ	ン	■	ト	キ
■	キ	ン	サ	■	ヨ	ン	■	ン	■	イ	■	ミ
ア	ム	■	ビ	ス	■	ジ	ン	■	マ	ア	イ	■
ウ	キ	ワ	■	イ	タ	ン	■	ヒ	■	イ	カ	ダ
ト	■	ケ	ツ	カ	ク	■	オ	ト	ナ	ゲ	■	ン
サ	イ	シ	ユ	■	マ	ユ	■	ノ	■	リ	キ	シ
イ	■	リ	■	ハ	■	キ	ム	タ	ク	■	コ	■
ド	ン	■	ナ	ツ	メ	■	ニ	メ	ン	ク	リ	ア

10月号の答え：詩を書くこと

10月号のクロスワードパズルのA～Nを順に並べると、**クサナギキヨウノシユミハナニ**と、なります。

京の趣味といえばもちろんコレ。でも詩を盗み読みなんかしたら、それごと鬼焼きで燃やされちゃうんだろうな…。

応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「12月号クロスワード」係
締切りは12月9日（必着）
正解者の中から抽選で10名にネオジオグッズをプレゼント。

※お詫び…11月号のパズルでタテのカギの27・28・30・31の問題を入れ忘れる、という大ミスを犯してしまい、読者のみなさまに多大な迷惑をおかけしてしまいました。今後はこのような事のないよう気をつけていきますので、これからもよろしくお願いします。なお11月号のプレゼントは15名様といたします。

読者通信欄 パオパオカフェへようこそ!

大自然のおしおき

この『大自然のおしおき』は、NFへの意見や要望、そして日常のできごとなど、さまざまなおたよりを受けつけてます。ねっ、ママハハ♡

生徒会長に見事就任！ ありがとう八神　庵!!

生徒会長に立候補した時のこと。すべてはポスター作りからはじまりました。

KOF'96のCDを聞きつつ、ポスター原案を考えていた私の耳に飛び込んできたのが、庵の「遊びは終わりだ！」でした。一発OKでした。キャッチフレーズとしてポスターに書きました。貼りました。結果当選でした！　ありがとう八神。キミのおかげだ！

ちなみに去年は会計に立候補したんですが、その時もKOFの（'95）CDを聞きながらポスター作ってました。「よゆうっチ♡」でした。結果は今回と同じ。ありがとうユリサカ！　キミのおかげだ。

これからはKOFシリーズを広めます。生徒会長として！

●PN／Berry・ウェラー（茨城県）

編：おめでとうございます♡　確かに「遊びは終わりだ！」ってなんだかやる気が伝わってくる言葉ですよね。「よゆうっチ♡」っていうのはよく分からないけど…。

とにかくおめでとう！　生徒会長としてがんばってKOFを広めてくださいね。

生徒会長の権限で、そうじの音楽や登下校の音楽にKOFミュージックを使ってみるのもいいかも。（稲葉）

KOF'96アニメ化希望！ キャストも考えちゃった

9月号の乱舞ハヤトさんと同意見!!　アニメ化してくださぁ～い！

…てなわけで勝手に声優さんを決めてみました。ゲーム中の声優さんがやってくれれば一番いいんですけど…。

京：野中政宏さん
紅丸：塩沢兼人さん
五郎：郷里大輔さん
庵：鈴置洋孝さん
バイス：戸田恵子さん
マチュア：小山茉美さん
テリー：井上和彦さん
アンディ：難波圭一さん
ジョー：佐竹雅昭さん
リョウ：関俊彦さん
タクマ：青野武さん
ユリ：横山智佐さん
ロバート：池田政典さん
キム：神谷明さん
チャン：島香裕さん
チョイ：茶風林さん
アテナ：島本須美さん
鎮元斎：愛川欽也さん



●PN／Hi-Co.（宮城県）
やるなあハニー（笑）。幻十郎もこんな人だったら、一人旅じゃなくて、ちんどん屋になってたかも…。



●PN／クララユキ（千葉県）
闘う坊さんを破壊僧っていうじゃん、闘う巫女さんはなんていうのかねぇ？　ナコルルっていうのかなぁ？

パオパオ賞



★PN／針田待子（大阪府）
奇妙な面はど～したの？　食べちゃったのか？　精霊戦士の素顔は、まだあどけない少年のそれでした。ところで神の国ってあの世？



●PN／こてつ蘭丸（福岡県）
しかし…しゃれこうべの似合うキャラって、この人くらいなもんだよな。ん？　よく見ると骸骨の目から涙が…！　こわっ。



●PN／櫻沢るり（佐賀県）
こんなおいらんサンがいたら、絶対遊びにいきますよ！　きっと器量も度胸も一番だよなあ。アンディ、苦労しそう…。

拳崇：山口勝平さん
クラーク：広川太一郎さん
ラルフ：矢尾一樹さん
レオナ：富永みーなさん
キング：高山みなみさん
舞：林原めぐみさん
香澄：皆口裕子さん

ボスチームを除く8チームだけですが…。いかがでしょーか？ よく考えると声優さんって多いですね。

でもアニメ化するとおもしろそうです。京の彼女とか一般募集したりして（笑）。…競争率高そうですね（笑）。

●PN／師匠（兵庫県）

編：このキャストには編集部内でも賛否両論。ウケがよかったのは、ジョーの佐竹さんや、チンの愛川欽也さん。なんだか容易に想像できますね。

せっかくだからボスチームのも考えてもらいたかったなぁ…♡（稲葉）

野中さんと安井さんのデュエット曲に感動！

9月20日、泣きました。悲しかったのか嬉しかったのか分かりませんが、とにかく泣きました。KOF'96のアレンジCD、最高でした。

『夕陽と月』…私はこの曲を聴いた時、思わず勉強の手を止め、ただただ何を見るわけでもなく、宙を瞬きもせず見つめていました。

最初にすごく暖かな京サマの声。そして同じ曲なのにすごく悲しく聞こえた俺の声。ほっとするのに悲しかった。

そして気がついたら泣いてました。鳥肌がたちました。感動という一言で表せないくらいに…。曲が終わってからもずっと呆然としてました。

あらためて私は思い知ったんです。京サマと庵の深さを。

★PN／柴田貢（静岡県）

編：収録当日取材にいったさくらちゃんによると、お2人は本当に一言一言歌詞の意味と感情を考えながら、納得がいくまで何度も録音し直していたとのこと。やはり素晴らしいものは、簡単にはできないんですね。（稲葉）

●PN／二階堂グニュウ（青森県）
マジドロきってのかっこつけマン、マジシャン。花粉症の時期は大変だな、鼻タレなんてキミの美学に反するだろ？



●PN／唯鷹雄（福島県）
人に手紙を書く時は自分の住所も忘れず書きましょう。返事が出したくても出せなくなっちゃうからね♡



●PN／TOMO.（北海道）
キムの血縁関係者が風雲に出演なんて驚きだよな。でもさすがに雰囲気似てるよ。なんか腹の中が黒っぽそうなところとか…。



●PN／さかくら弥月（大阪府）
凛としちゃって。香澄っチって自分にも他人にもキビシそうだ。でも香澄の母ちゃんの方がもっとキビシいんだろうなぁ。



オープンテラス キング・オブ・ファイターズがアニメ化しないのは、例えばラルフとチョイが「2人で紅丸を呼ぶんだ！」とかいうシーンがあると、モンスター前塚さんが困るからですか？ ●PN＝名称未定1号（宮城県）／レオナと香澄がバイスに挑む、ってなシーンがあると弓雅枝さんも困るしな。第一、ラルフVSチョイとか香澄VSレオナなんてシーンがあったらソッコウ混乱だろうし。（編）

裏技コーナー

皇帝の最終奥義!?（K・O・F'96）

これは裏技というよりも、成功するとかなり腹が立つ技です（笑）。KOF'96でクラウザーを自キャラにして対CPU戦をしている時、ブリッツボールを上下にとぎれなく撃ちまくり、CPUにガードさせて固めましょう。すると、たまにブリッツボールを撃った瞬間！ いきなりタイトル画面に戻ってしまいます。対戦時や家庭用でなるかは分からないけど、僕は過去2回なったことがある。…100円、返せ（笑&泣）…。

●PN／TOMOっつ（和歌山県）

編：これは裏技というか何というか…。対CPU戦でブイブイいわしている皇帝のブリッツボール連射に、こんな秘密が隠されていたとは…。

でも、皇帝担当モリスケが対CPU戦を攻略中にリセットがかかったなんて話は聞いたことないけどなぁ（一応、対CPU戦の攻略はMVSとカセット版を使用している）。強い技に頼るなってことか!?

ロバート坊っちゃんの余罪!?（龍虎の拳2）

10月号でパープル冴子さんが、ロバートのサギ乱舞を発表なさったが、実はロバートには、まだ余罪があったのだ。

それは龍虎2での出来事だった。ロバートの飛燕龍神脚は気力が赤だとコマンドを入力しても、ただのジャンプ強キックになってしまう。なのにこのジャンプ強キックで2本目を取ると、相手が脱げてしまう。しかも攻撃力が普通のジャンプ強キックの倍近くあるというとんでもない技なのだ。

その後、彼が更生したかどうかは知らないが、KOFシリーズや龍虎外伝では、これはできなくなっている。

●PN／Y．S．NAVY（埼玉県）

編：いや～、龍虎2かぁ…。こりゃ懐かしい。昔はよく対戦やったもんだ。

で、肝心の技ですが、龍虎2は気力ゲージが一定量以下だと必殺技が出せないんだけど、入力した技によっては、なぜか通常技が出ちゃって、しかもキャンセルで出たり、キャンセルで出した通常技にキャンセルがかかったりしたんだよね…。

どうやら気力ナシ飛燕龍神脚コマンド強キック（わけ分からんな…）の場合は威力や効果も必殺技の特性を持っているようナリ。

なかなかノスタルジックな気分にさせてくれる裏技でした。なんか龍虎2の対戦やりたくなっちゃったなぁ…。（伊丹）

モズ皇帝スープレックス!?（K・O・F'96）

'96でモズ落としと超フランケンを見つけました。

まずキャラをアテナVSクラウザーorクラークにする。

アテナが普通のシャイニングクリスタルビットをAで出し、クリスタルシュートを出さずにシャイニング…を出しっ放しにする。そしてシャイニング…が消える寸前にクラウザーorクラークのどちらかで投げる。

クラウザーが緊急回避前転からカイザースープレックスで投げると、とてつもなく高く上がり、ダッシュモズのようになる。クラークなら同じ条件でフランケンシュタイナーでやれば、超高速フランケンの完成！ しかもダメージが増える。他のキャラではこれといって見つかりませんでした。機会があったら探してみて下さい。

★PN／松本秀人（東京都）

いきなり本題。技を決めるタイミングにより、以下の技がすごく変になりましゅ。

皇帝スープレックス（はじけて消える寸前。ギリギリ）、フランケン&クレイドル（消える寸前）、Vスラッシャー（消える寸前、少し早め。MAX版がおもしろい）、地獄極楽落とし（攻撃中。攻撃避けを使うと簡単）。（JK）

オープンテラス

KOF'96の説明で最もふさわしいのはどれでしょう？ ①格ゲー界のオールスター戦 ②没キャラのかけこみ寺 ③K（今年は）O（女が）F（増えました） ●PN＝芹沢京子（広島県）／③だろ、やっぱ。バリバリに増えてるもんな。ちづるも入れて5人増だもん。③以外は考えられん！ このままだと21世紀には全員女になる恐れもあるよなぁ。（編）

今月のコンビネーションアタック

ネオジオの在り方を真面目に議論するこの『今月のコンビネーションアタック』。心はホット、でも頭はクール。この組み合わせは忘れずに。

最近のエンディングは何か物足りない！

最近のネオジオゲームは、設定や世界観はかなり細かく設定されているが、なぜかエンディングが軽視されている気がする。

ゲームセンターで何千円と使い、つ…ついにエンディング！ と思うと、わりとあっさり終られてしまう。最近のゲームでいうと『斬紅郎無双剣』である。見た人は分かると思うが、あの文字だけのエンディングは何か物足りなかった。

客の回転が悪くなるのは分かりますが、やっぱりもっとドラマッチックに、内容の濃いものにしてほしいです。ギャグでもシリアスでもいいから、とにかく満足のできるものを！

わがままをいってスミマセン、SNK様～！

●PN／プリズムハート（千葉県）

編：うっ、確かに『斬紅郎無双剣』のエンディングは文字だけだったが…。でもあの文章（語り？）ってなかなか感動しないかい？

ナコルルのなんか特にオススメだな。〝すべての有は無から生まれ…〟な～んて考えさせられるものがあるよ。哲学的やね。

それから『KOF'96』のエンディングはかなり凝ってると思うけど。ギャグもシリアスもあるし。こっちでのオススメは龍虎チームかな？ むちゃくちゃギャグでよぉ、おもしろいんだよ。（蒲地）

格ゲー以外のジャンルもぜひ出して欲しい！

最近のSNKのソフトラインナップを見てみると、格闘ゲームばかりである。確かに売れる物を続けて出したい気持ちも分かる。しかしそれはすごく保守的な考えではないだろうか。

私としてはシューティング、横スクロールアクション、パズルなどもプレイしたい。売れる売れないは別として、ソフトメーカーとしてのSNKなら、たまには格闘を忘れて、それらのゲームを制作してもらいたい。

アーケードゲームの人気投票でも、SNKの新作が出るとランキングにひょこっと顔を出すが、数ヵ月すると消えてなくなり、また新作が出るとひょこっと顔を出す。…これは淋しい。常にトップ群にSNKの名前が入ってないと！ ネオジオはハード的に制作が難しいのか、その辺はよく分かりませんが、本当にやる気があるのなら、他機種への移植にばかり没頭しないで、ネオジオにもっと力を入れてほしいのです。格闘一色にならず、オールマイティにソフトを提供してもらいたい。

それと、ネオジオCDでサムスピRPGが出るが、ネオジオ版は全3章のうち2章しか遊べない。残りの1章は？ というと、PS、SSのどちらかのハードで遊んでくださいとのこと。関連記事を読むと残りの章はリクエストの声次第で発売するかもしれないと…。するかもしれないじゃないでしょう、するべきでしょう！ まず第一にネオジオユーザを分かってほしい。もっとユーザーを大切にするべきだと思いますよSNKさん。

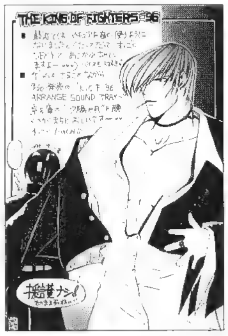
このことについて皆さんは



●PN／新居ただし（宮城県）
今回ジョー・ヒガシに次いで謎の多いキャラ、アンディ。あの行動（レバーニュートラル）のイミは？ 狙いは？ とっても気になるぞ！



●PN／倉長行矢（福岡県）
'96で衣装を一新！ バーのウエイトレスちゃんの制服も一新！ 店内装飾も一新！ 儲かってまんな～、社長！



●PN／一条将臣（神奈川県）
だいたいこの2人の間には〝援護攻撃〟という概念さえなさそうだ。ところで庵さん、アンタなんで脱いでるんだ？



●PN／小笠原志保（宮城県）
スゲー、かわいい♡ ユリちゃんったら、ロバートを自分とおそろいの髪形に仕立てあげようとしてるっ！ ペアルックしたいのか？

キャラ♡レター

まさに〝才色兼備〟のマチュア様にあこがれて

マチュア様、KOF'94ではじめてあなたを見た時からずっとあこがれています。

〝才色兼備〟…そんな言葉はまるであなたのためのものじゃないかしらと思っています。

私、あなたが'96でプレイヤーキャラになられたと聞いて、大学までサボってゲーセンにいったんですよ。

世の男性を妖艶に、そして冷たく見つめるあなたを見てタメ息ついたものです。私もあなたにふさわしいプレイヤーになろうと、ゲーセンにはスーツ姿で通ったんですよ。おかしいですか？ 女の子なのに…。

でも私は、強く、美しく、誇り高いあなたにそのくらいあこがれているんです。

でも先日、悲しいことがありました。

とっておきのスーツ着て、はじめてゲーニッツをねじふせた私の前で、あなたのあの姿…。思わず涙が出ました。

来年はにっくき（笑）いおりんをやっちゃってくださいね♡

★PN／ざっはーく（静岡県）

編：実はマチュアへのキャラレターは結構くるのですが、バイスには全然こないのです。やっぱりマチュアの方が圧倒的に強いからなのでしょうか…？ まぁ、それはともかく、いおりんは去年も影二とビリーをボコボコにしたし、今年は女性2人…！ もうちょっと優しくできないのかなぁ、あの人。どう思いますか、みなさん？（稲葉）

八神庵への遺言…？ 3つのお願いを聞いて

八神庵への遺言――

庵さん、お元気ですか？

ぼくは元気です。

実は庵さんに、3つほどお願いがあるんです。

一つは、そのベルトとゴムをなんとかしてください。ベルトを首にしめたら苦しいじゃないですか。足にゴムをしばると、自由に歩けないじゃないですか。

2つ目は、言葉づかいをよくしてください。「死ね」とか悪い言葉をゆったら、ゆわれた人がかわいそうです。

最後にさみしくなって、くじけそうになったら、ぼくのお願いを思い出してください。

では、サヨウナラ。

●PN／つぼ八（北海道）

編：はっきりいって、編集部で大ウケでした、このおたより♡ とにかくこれは載せるしか!! ということで、めずらしくみんなの意見がまとまったほどです。なんか、普段思っていてもなかなか口に出せない部分を、ズバリといってのけたような、そんなけれんみのないところがよいと思いました。つぼ八さん、またおたよりくださいね♡（稲葉）

どう思われますか？
★横山真也さん（広島県）

編：う〜ん確かに。SNKの格闘ゲーム率って他メーカーに比べて高いよなぁ。
　でも、だからこそおもしろいんだと思うけどな。やっぱし格ゲーをたくさん作ってるってことは、それだけそのジャンルに関するワビとかサビとか知り尽くしてるってことだと思うよ。
　他のジャンルのゲームもやりたい！っていうのも当然分かるけどね。
　サムライRPGに関しては…。やっぱりネオジオで全章遊びたいよねぇ。リクエストし続けるしかないのか?!
（蒲地）



●PN／ケロケロ斉藤（愛知県）
なんかこの2人って、さりげなく怒チームに混じっててもバレないかも…。それとも誰かもう1人入れて参加するか？　KOFに。



●PN／蝦蟇霜流（京都府）
レオナっちが「いくわよ 2人とも」とかなんとかいっちゃって、ラルフとクラークが完全に尻に敷かれてるっていう図が目に浮かぶよ。



●PN／天崎出雲（北海道）
休憩中にチョコかいっ！　この人がいちごパフェとか食ってる姿って、容易に想像つくのはナゼだろ？　実は本気で甘党だったりして。

メーカーへの要望&質問

　SNKさん！　どーしてもお願いしたいことがあります。それは過去の名作、「怒」や「サイコソルジャー」、「アテナ」などを1枚のCDロムに収めて、発売して欲しいのです。こういったゲームは、ゲームセンターでも、もう置いてなくて、遊びたくても遊べないのです。是非、是非お願いします！
●PN／デッドエヌ（東京都）

　そういったご要望はよく聞きますが、今のところ予定はありませんね。（SNK広報）

　ニンジャマスターズすごく面白いです。僕はナツメにメロメロな、ちょっとイってる高校生です。寝ても覚めても気になるのは、ナツメのスリーサイズです。雑誌などに載っているプロフィールを見ても、スリーサイズは書かれてないので気になって仕方ありません。この悶々とした心を晴らすために、教えて！
●PN／AYA（石川県）

　ナツメのスリーサイズは、上から88・60・90のDカップです。ついでに霞は80・57・82のBカップだそうです。
（ADK／広報）

　SNK様。私の愛するナコルル様のプロフィールに出てくる、「ラタシケプ」というのはどんな料理なのでございましょう。美味しいのでしょうか？
●PN／ゆうこ（北海道）

　それは〝おかゆ〟のことです。きのこ類を入れると美味しいですよ。（SNK広報）

Q&A

　こんにちは。編集部のみなさんに質問があります。
　通販のコーナーで売っているフィギュアのバラ売りはしないのですか？
●PN／ペルソナ（鳥取県）

　突然なんですが、質問があります。ちょっと前まで、通販コーナーでステッカーを売っていたと思うのですが、10月号から消えてしまってます。すごく欲しかったのに、なんでいきなり売るのをやめたのですか？　なにかあったんですか？　隠してないで、売ってください。お願いします。
●PN／子供ラブ♡（千葉県）

　編集部のみなさん、こんにちは。ネオジオフリークいつも楽しく読んでます。
　ところで、通販のコーナーなんですが、毎号次はどんなものが販売されるかとても楽しみです。これからもドンドンいろんなネオジオグッズを出してください。
●PN／ああっ　拳崇さまっ（千葉県）

　今回は、なぜか通販のコーナーへの質問が多かったので、まとめてサービス部の方に答えてもらいましょう。
　えっと…まずフィギュアのバラ売りはできません。すいません。売買&交換コーナーなどに投稿してみては？　次はステッカーについてですが、売り切れです。1番新しいフリークに載ってない商品（メモリーカード、京・庵テレカ、旧ネオジオハードなど）は、すべて品切れなので、お金を送らないようにしてください。最後の質問には…お任せください。超ビッグタイトルの超ビッグな商品を通販する予定です。もちろん、レアな他では売ってない商品です！　ネオジオファンのみなさま、楽しみにしておいてくださいネ！
（以上、サービス部　部長）
　どうやら、すごい商品が待ってるみたいだぞ。みなさん期待してください！　マル秘なのでまだいえませんが、本当にすごい商品です。（平田）

読者の移植希望ソフト

　この表は、読者からの投票を順位ごとに加点しNF編集部にて集計、順位づけしたものです。『可能性』の項目は、現状を考慮した編集部の独断的推測にもとづき、判定しています。ですから、例えば新ハード発売などという新展開があれば、可能性はまったく変わったものになります。
　概略としては、◎＝一部移植決定or可能性濃厚（75%以上）、○＝可能性あり（74〜50%）、▲＝ちょっと苦しい（49〜30%）、△＝ほぼ無理（29〜10%）、×＝絶望的（9%未満）となっています。当然同じような状況であっても、SNKとサードパーティ契約があるかないによって、印には大きな差がつきます。
　なお▲はおもに、そのタイトルを従来のまま移植しても採算面に不安がある、と判断されると思われるものが多く、△はハードスペックに問題があったり、サードパーティorクロスライセンス契約がないもの、×は著作権上商品化できないものとなっています。

タイトル（ジャンル）　メーカー	ポイント	可能性
①サイコソルジャー（アクション）　SNK	435P	▲
②天外魔境シリーズ（RPG）　ハドソン	403P	○
③バーチャファイターシリーズ（格闘アクション）　セガ	349P	△
④アテナ（アクション）　SNK	231P	▲
⑤怒シリーズ（アクション）　SNK	228P	▲
⑥ぷよぷよシリーズ（パズル）　コンパイル	210P	△
⑦シャイニングフォースシリーズ（RPG）　セガ	198P	○
⑧へべれけシリーズ（エトセトラ）　サンソフト	172P	◎
⑨大戦略シリーズ（シミュレーション）　セガ	168P	○
⑩闘神伝シリーズ（格闘アクション）　タカラ	159P	△
⑪クイズ迷探偵ネオ&ジオ＊（クイズ）　SNK	153P	×
⑫ガーディアンヒーローズ（RPG）　セガ	125P	○
⑬アイドル麻雀ファイナルロマンスR（麻雀）　ビデオシステム	124P	○
⑭ストリートファイターZERO 2（格闘アクション）　カプコン	103P	△
⑮パズルボブル 2（パズル）　タイトー	95P	△
⑯恋こいしましょ（花札）　ビスコ	93P	○
⑰マジカルドロップ（パズル）　データイースト	92P	▲
⑱ソニックウィングス（シューティング）　ビデオシステム	65P	▲
⑲ボンバーマンシリーズ（エトセトラ）　ハドソン	62P	◎
⑳鉄拳シリーズ（格闘アクション）　ナムコ	47P	△

＊印はCDのみの移植希望。

オープンテラス　10月号の野中さん、安井さんの腕組み写真を見て思わず鼻血バビブー！　ありがとうネオジオフリーク。一生ついてゆきます。●初芝真枝さん（千葉県）／あのスクープ写真はなかなか反響が大きかった。イラストも送られてきたしな。いやぁ、喜んでもらえて光栄だよ。鼻血吹きすぎて倒れんように気をつけておくんなまし。では。（編）

ジョー・東と神楽ちづるがもし結婚したら〝東ちづる〟だなぁ。なんてことを考えてるのはボクだけなのかなぁ…。●斎藤智行さん（秋田県）／……いや、世界は広いからな、一生懸命探せばもう2、3人は見つかるんじゃないか？　気を落とさず頑張ってくれたまへ。追加情報待ってるからな。（編）



今月の隣人愛

『今月の隣人愛』は、ネオジオのおかしな遊び方や、自分勝手な考え方、そして替え歌など、不条理な笑いに満ちたネタを募集しています。

幻十郎らしさ(?)満載！　あの思い出の歌が…!!

幻十郎の替え歌を作りました。ドラエもんのエンディングテーマで歌ってください。

刀ギラギラ　おでこツルツル
それがどーした修羅の幻十郎
対戦相手をなぶりになぶって
やっぱりとどめは　五光斬!!
中斬りキャンセル雫刃
ダウンさせたら即殺せ
遊郭いったら女と遊ぶ
もう殺スっもう殺スっ
阿呆が阿呆が阿呆が阿呆が
三連殺!!
もう殺スっもう殺スっ
死ねぇ死ねぇ死ねぇ死ねぇ
桜華斬!!
傷がでっかいぞ　○○中毒者
結構卑怯な羅刹の幻十郎
牽制攻撃や斬り技各種に
キャンセルかければ　超痛い
しゃがみ大斬り三空殺
気絶させたら即殺せ
裏桜華・菖蒲はガードに注意
もう殺スっもう殺スっ
阿呆がカスが阿呆がボケが
光翼刃!!
死にさらせ砕け散れ
阿呆が死ねいボケがカスが
百鬼殺!!

●PN／M、Y－剣魂・桜井さんの下僕志願者（千葉県）

編：1ヵ所表現のキツいところがあったので伏せ字にしちゃいました♡

それにしても幻十郎かわいそう。ここまで極悪人じゃないと思うけどなぁ。

でもおもしろい♡　あの幸せを運ぶ青いタヌキさんの歌が、こんなになっちゃうなんてすごいですね♡　（稲葉）

勝手に背景を私物化！　大事な○○を守れ!!

最近真サムスピを買ったんで、その購入記念として（笑）新しい対戦方法を考えました。

題して『ここの○○は俺の大事な○○だから斬るんじゃない！』対戦！　CPU戦可！

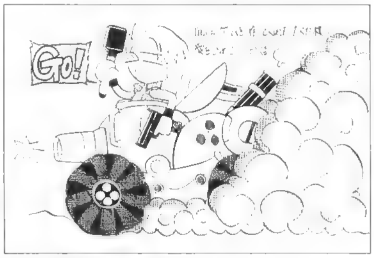
ステージの両サイドにある〝斬れるもの（ガルフォードステージの樽、幻十郎ステージのスキなど）〟を相手の攻撃から守り、なおかつ相手サイドの〝斬れるもの〟を斬る、という対戦です。そして自分の所の〝斬れるもの〟を斬られたら「わしの負けだ…斬れ！」といって、潔く斬られなければならないというルールがあります（笑）。しかしCPUはこのルールを守ってくれません（当然）。

これらができるステージは、ガルフォード、幻十郎、幻庵、十兵衛、半蔵、シャルロット。ただし各ステージのキャラを使わないとできません。ちなみに十兵衛ステージは竹と竹の間が狭いので、すぐに決着がついてしまいます。

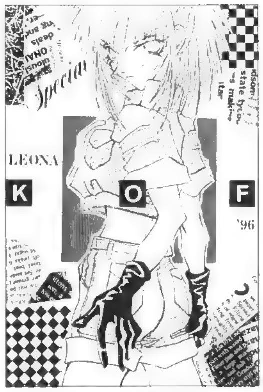
最後に、対CPU戦ではシャルロットが強敵です。すぐにスプラッシュファーントで斬られてしまいます。

●PN／カデンツァのそよ風（長崎県）

編：なんだか壮絶な感じ♡　まさに〝命より大切なもの〟を守る戦いですね。背景も斬れるサムライならではの遊び方でした。（稲葉）



●PN／黒笑堂杏一（鳥取県）
メタルスラッグ2を出して欲しいという杏一しゃん。まったく、同感。お願いしますよ、ナスカ様〜！



●PN／七海慎吾（北海道）
レオナに惚れてKOFをはじめた、という七海さん。なんかこの人、全体的に男より女の人にウケがいい気がするよ。なぜ？



●PN／銀河美男（愛知県）
ゲーニッツはあんな礼儀正しい物腰だが、実は怖いんだぞ!!　しかしそんなゲーニッツを勝手に私物化してしまうキミもなかなか…。



●PN／暁・美龍（滋賀県）
来年はさらに舞が抜け、またもやチーム変更！　加わるは病弱少年ジャン!!　もはや女性チームではなくなる…という夢を見た。

●PN／篠崎しをる（福島県）
ほ〜んと、メカとかおもしろいの多いよね。メタルスラッグ欲しいよ〜！　乗ってみたいよ〜！　ジャンプしてみたいよ〜！



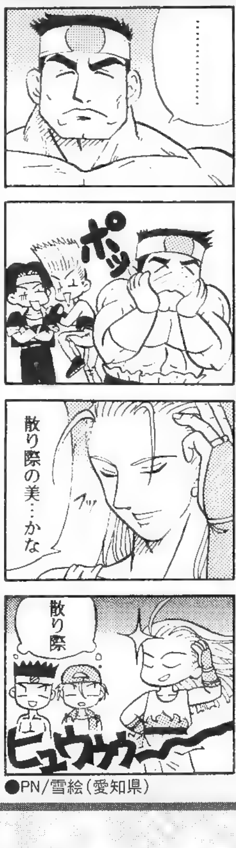
脱衣インタビュー①



…まあ、ジョーはあの状態がすでに脱衣後ともいえるからなぁ。脱衣したら残るものは何もないっつーか…ないね。生まれたまんまの姿になっちゃうってワケだ。

★PN／雪絵（愛知県）

脱衣インタビュー②



ち、散り際ってアンディ…。それは自分自身のことか、それとも部分的にか？　どっちにしても自虐的な気がするぞ。大門ももうすでに半分脱いでるんだから、照れるなって！

●PN／雪絵（愛知県）

紅丸のための替え歌「タッチ」のメロディで！

鏡見つめて1時間あなた
真剣な目をしたあと
今日の髪形これで決まりだ
金髪ロンリネス
きっと自分自身を大切にして
これがナルシストなのね

雷落とす時酔っている
好物はね刺身なのさ
あと何回目立てば
あなたは気が済むの
お願いベ・ニーここにパンチ
雷光拳
キック！
目をまわして気絶してよ
オレ様の勝ちだぜ
最後はセンキュー♡

★PN／玲夢理亜（沖縄県）

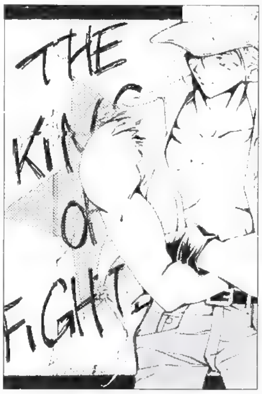
編：これいいですよ！　紅丸らしさがばっちり出てる♡　特に〝あと何回目立てば…〟ってところなんか最高♡　サンキューじゃなくてセンキューなのね…。（稲葉）



●PN／早見草（島根県）
小娘っていうな～、舞！　自虐的だろがっ！　ところでアテナのテレポートって、来年にはちゃんと（姿が）消えるのかね？　期待大だ。



●PN／藤井さとる（愛知県）
しっぽが上がってるのは誰かにつかまれてるのかな？　くわえられてる扇子がうらやましいですう～。



●PN／大養イヌイ（福岡県）
こらこらっ！　壁にラクガキしちゃダメでしょテリーくん!!　がんばって早くKOFを乗っ取りなさいね。

こんな空耳

孤独を好む男 俺の大告白!?

KOF'96アレンジCDの『夕陽と月』で、俺のパートの「孤独な月…」が、「孤独が好き…♡」に聞こえるんです！

●PN／月神乙姫（大阪府）

編：歌からの空耳とはめずらしいですね。かなり聞き込んでいる（らしい）森嬢に意見をうかがったところ「聞こえないこともない」とのこと。いおりんって孤独好きそうだしね。だから、45点って感じかな？

チャン・コーハンの乳がでかい講座？

KOF'96のチャン・コーハンの勝ちゼリフ「おらっ、次出てこい」が、「おらっ、乳がでかい」に聞こえる。不知火舞に勝ったあとに聞くととっても笑える。フンガー!!

●PN／ラルフリベンジャー（三重県）

編：編集部内でも聞こえるという人がいたゾ。聞こえるような聞こえないような難しい所だけど、チャンも乳(胸囲)でかいし、巨乳キャラに勝った時だけ可ということで、33点を進呈いたしましょう！

愛のてほどき

あの炎の料理人2人がついに店を構えた?!

京庵の店です。京都に〝京のつく店は当たり前！　しかし〝京〟と〝庵〟の組み合わせは見たことがない!!　こんな店あっていいのかよー!!　ちなみに店のポリバケツにも〝京庵〟と書いてありました。

●PN／あゆみん（京都府）

編：おっ、ホントだ。草薙＆八神ネタってやけに多いんだが、組み合わさってるのははじめて見たよ～な？　読みの違いは惜しいの～。

編集部内では「ふつう逆だよなぁ」というよく分からないつっこみがあったぞ。はてな？（蒲地）



ガルシア財団危うし！首切りベニーの恐怖!!

先日、某レコード屋へいったところ、「ガルシアの首」なるサワヤカ猟奇なタイトルのアメリカ映画を発見。まぁストーリーは、賞金稼ぎが主人公（ガルシア）の首をいただくべく、主人公のステディをどうにかして云々…という感じなんだけど、その賞金稼ぎの名が、あろうことかベニーなんですよう。まじで、見れ！

★PN／りういち．N（北海道）

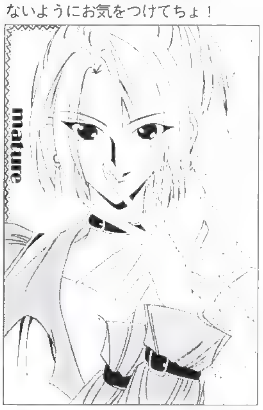
編：そうか。賞金首にされるなんて、やっぱガルシア財団は狙われやすいんだな。でもその賞金稼ぎの名前が〝破沙羅〟じゃなくってよかったよ。（蒲地）



●PN／雪見静（高知県）
ネオジオCDに限らず、ゲームCDを音楽プレーヤーで聞く時は、ゲームデータ部分を再生しないようにお気をつけてちょ！



●PN／卯月麻緒（京都府）
ちょーキレイなちづるサン、一目ボレした人は数知れず。来年は最初から使えるキャラだといいね。



●清水幸さん（北海道）
「気持ちいいでしょ？」これが聞きたいためだけに、彼女でプレイしたりして。意外と、マチュアってこういう背景似合うよね。



●溝口幸子さん（佐賀県）
激可愛いっすよ、レオナ！　ちまたでレオナフリーク急増中って感じ。流れる汗をぬぐって差し上げたいっ！

オープンテラス 超大スクープ！　NF10月号P24の右下の写真のラルフの頭上に、妖怪人間家族、ベム、ベラ、ベロがいる！　あひ～！　★PN＝牙神変十郎（埼玉県）／おおっ！　最終回で行方不明になった彼らがなぜにこんなところにっ！　編集部調べによると、どうやら彼らは人間になるために、人間に危害を加える妖怪を倒すべく、やってきたらしい。しかしなぜ、キムステージなんだろ？（編）

オープンテラス

●PN＝Y. S. NAVY（埼玉県）／まあまあ、そんな大正時代の頑固オヤジみたいなこといってないで、キングの魅力についてともに語ろうぜ！（キャラクターテキスト担当）

龍虎の拳女性キャラ寸評!! シンクレア様：めっちゃ美人や。俺の好みのタ・イ・プ♡ レニィ：私の好みのタイプではないが、美人で強く、いうことなし。キング：平気な面してPSやSSに出る女などワシは知らん！



ネオジオの魅力の核心に迫るこの『ネオジオの肖像』。あなたからみた「ネオジオの肖像」は、どんな魅力をもっているのでしょうか？

格ゲーの色々なポーズ組み合わせて楽しめるぞ！

ネオジオの格ゲーって、勝った時、負けた時、ドローの時と、色々なポーズがありますよね。それをタイミングよく組み合わせて見るのって、かなり楽しめますよ。

まぁ、代表的なものとして、応援側にいたケンスウとアテナが仲間の勝利に手をつないで喜ぶ、とか、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣で閑丸対リムルルで、時間切れで閑丸が勝つと、泣いて悔しがるリムルルに閑丸が謝る、などがあります。

あと、KOF'95でケンスウと京をギリギリまで近づけた状態でドローにする。…これはどうなるかはちょっとここでは書けませんが（苦笑）。とにかく、こういうものを見つけるのも一つの楽しみです。

色々なパターンのポーズをとるネオジオ格ゲーだからこそ楽しめる。魅力ですよね！

●PN／美麻らと（福岡県）

編：というわけでさっそくKOF'95を取り出し、試してみたところ、なんと草薙京と椎拳崇が…!! どういうこっちゃ!? 京ファン、拳崇ファンともに必見ネタだ。ということで、見てはならんものを見てしまった気分だ。（蒲地）

意外な発見!! スタッフロールに注意！

見つけた！ ネオジオ（特に格ゲー）の魅力!!

そ・れ・は…スタッフロールのBGM!! 特にKOFシリーズと餓狼伝説3以降。なんかすごく優しい感じしません？ なんていうかこう、激戦を勝ち抜いて疲れ荒んだ心をうるおしてくれるでしょ



●PN／コチやん（京都府）
とことん強気の香澄ちゃん。ボスのみなさんにこんなこといったら、次の日には海に沈められそうだけどな…。



●PN／大の（奈良県）
この2人で歌になるのか？ って、CDで歌ってたっけ。2人でバンド組んだら、今以上にファンが増えて大変だぞ。うらやましい。



●PN／きなこ（滋賀県）
やはりギターならぬベースをかかえて歌うのかっ？ それにしても似合うのお、庵。いい男は何を着ても似合う…のか？



●PN／はるCHAN（岡山県）
誰ともつるまないっていうのは、とても幻十郎らしいけど、ちょっと寂しいかもね。彼の修行が完成するのはいつの日か…。

タカの十番勝負

文／修羅騎士 鷹



第5発目：交通事故と健康!?

毎度ぉ〜、たかっぴーです。今回は…っとその前に、先日攻略スタッフのデレスケ（モリスケ）が車にひき殺されかけた事件を振り返ってみよう。

あれは9月30日の夕刻、奴と俺と副編のいたみんが、酒を飲みにいくために、編集部を出てすぐの横断歩道に差しかかった時だった。信号は点滅していて俺といたみんは横断を断念したが、デレは何食わぬ顔で横断歩道を斜めに突っ切った。しかしその瞬間！ 前方から物凄い勢いで車が突っ込んできたのだった。

こりゃダメだ！ 0.5秒後には死んだ！ と思ったのだが、実はうまく車をかわしていた。あとから追いついた俺たちは、デレの様子をうかがったが〝なんかあったの？〟と平然とした顔をしていた。心配して損した。みんなも交通事故には注意しようね。

では本題に入ろう。みんなは「このゲームが好きだ！」「このキャラが好きだ！」なんて理由でKOF'96などを楽しんでやってると思うんだけど、気をつけなければいけないことはやはり健康。

これって結構やばいんだよね。俺なんか仕事でずっと画面を見ていて、頭が痛くなるは、目は充血するはで回復のきざしも見受けられない。んな状態でゲーセンにいって対戦して、負けて怒ってる。そんな時ゃ〜寝てりゃ〜いいのにね。はっきりいって俺って馬鹿だ。とにかく俺がいいたいことは、ゲームもいいけど〝健康に気をつけてね〟ってことでしゅ。ではまた来月!!

大気圏突入



●小林香織さん（鳥取県）

確かに〝ルール無用のハイジャンプ大会（KOF'96キャラクターブック参照）〟では最高記録を出したアテナだが…。まあ、特技を活かした奇襲攻撃で、よろしゅうございます。

予知夢'97



●PN／瀬未駿（秋田県）

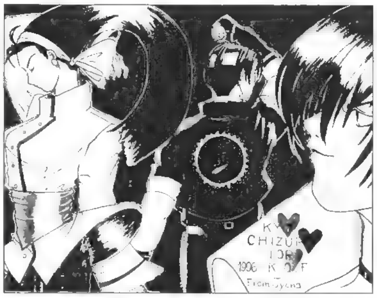
………これ、予知夢っつーより悪夢じゃない？ KOF'96のエンディングで彼、かなりイッちゃってたが、結果こうなったのか？ それにしても…災難だったな、草薙くん。

う？　CD版だと歌が入ってるものもあり、感動レベルアップ！（歌といえば斬紅郎無双剣のリムルル、KOF'95の中国チーム、そして餓狼伝説3の生駒様の歌！　最高やね!!）
　逆に「神凰拳」なんかは、新しい活力を生み出してくれるんだなぁ、これが。
　やけに長いスタッフロール。ボタン押しで飛ばしたりできないのも多いけれど、たまにはじっくりBGMを聞いてみると意外と（意外なのか？）感動しますよ。Let's Try!!
●PN／英雄（徳島県）

編：エンディングが終わるととっとと席を立つ人が多いが、スタッフロールのあの音楽も聞きごたえあるよねぇ。
　CD版の歌もホント感動的だしさ。個人的にオススメなのは、リアルバウト餓狼伝説のエンディングの歌。ギースの声優のコング桑田さんが歌ってるんだが、かっちょいいんだよ。
（蒲地）

カチカチコントローラーで脱〝ぴょん声〟だ！

　私はSSとPS両方持っていて、サムスピやKOFが移植されるのを知っていたけど、迷わずネオジオCDを購入しました。
　なぜかというと、ネオジオCDの、あの魅力的なコントローラーに惚れたからです。
　いくらプレイしても親指を擦りむかないし、ボタン2個同時押しなんていうのも親指1つで楽ちんだし、カチカチッという音が指に伝わってくることで、正確にコマンドを入力できるようになりました。
　昔からパッドに馴れているせいで、スティックを使うと意味もなくジャンプを繰り返してしまい、友達から〝ぴょん声〟とあだ名され、いつも鬼焼きやビルドアッパーで打ち落されていました。
　しかしもう〝ぴょん声〟とはいわせません。なぜならカチカチコントローラーがあるからです。キムの飛翔脚しか出せなかった私が、今ではレイジングストームも簡単に出せるようになりました。
　これもみんなSNKがカチ



●PN／ジョナサン仙愁（北海道）
3種の神器チームですな。別名・強くて美しいお姉サマと、とりあえず燃やしとけ's チーム。強そうだけど、仲はいいのかにゃー？



●PN／OZI（新潟県）
うお～!!　なんでこんな1コマしか書かん!?　前後が気になるじゃないか～！　…ということで、続きよろぴく♡



●PN／黒笑堂杏一（鳥取県）
どこの皮がむけるんだ？　健康を害さぬよう、ゲームは1時間ごとに目を休めること！　まっ、CDでやれば自然に目も休まるが（笑）。



●PN／千鳥ちさと（広島県）
マリーが牛丼屋にいるのを想像したら…他の客がうらやましーぞ。汚したら困るから、やっぱり上着は食べる前に脱ぐのかにゃ～？

姿を見ないと思えば



●PN／機械魚（宮城県）

そりゃ娘同然のレオナっちだもんな、心配だよな、お父さん♡　それにしてもあの教官がねぇ…かわいいねぇ。なにげに親バカっぽいよ。キムの次くらいにね。

鳩こわい？



●PN／機械魚（宮城県）

〝まんじゅうこわい〟という落語ネタが元ネタだそうだ。なるほどね、うまい!!　そうか、マチュアは鳥肉が食べたいがために、鳩がキライなんていってるんだな。知能犯だ。



●PN／佐々木かがの（新潟県）
白と黒のコントラストがとてもきれい。2人が見つめる先は、血煙にむせぶ戦場なのか…。安息の時が訪れるのは、いつの日でしょうね。



●PN／ロバやんZ（高知県）
大丈夫、'97で復活…できるといいのぉ。しかしタクマ引退してるし…。そうか、Mr.カラテが出場すればいいんだ！　マジか？



●PN／あくあ（東京都）
確かに。さんざんな目にあってるよなぁ、この男。再び日の目をみることはあるんだろうか？　右目じゃ見れないけどね。



●PN／山中金時（北海道）
かっちょいいなぁ、これ。忍者オールキャラ大集合ゲームなんてあったら、当然やる!!　忍者マスターズがそれに近かったな。

オープンテラス
玉を飛ばす技、空中からの突進技、瞬間移動技を持つ天草四郎時貞はサイコソルジャーですか？　●PN＝名称未定1号（宮城県）／うっ、なぜそれをっ！　トップシークレットなのに!!　…だいたいサイコソルジャーチームといいつつ、どう見てもサイコソルジャーじゃない酒飲みが1人いるもんな。彼と天草をトレードすれば、イエ～イかんぺき♡　なサイコソルジャーチームになるだろうな。うっそ。（編）

オープンテラス

3歳の娘と私は、男性の好みが違うので、プレイヤーセレクト時は大変です。娘が京サマ、リョウならば、私はロバ、庵。でもテリー♡は一緒。OK！
●PN＝小笠原志保（宮城県）／な～んかほのぼのした話題ですね♡ しかし3歳の娘さんに男性の好みがあるとは！ 末恐ろしいかも。どちらか一方がギースファンだったら完璧に対照的なのにねぇ。（編）

カチコントローラーをこの世に送り出してくれたおかげです。こんな魅力的なコントローラーってあるでしょうか？ これもネオジオの魅力のひとつだと、私は自信を持っていっちゃいます。ちなみにゲーセンではボロボロですけど。
★PN／むらよん（宮城県）

編：あ～、あのネオジオCD及びCDZに標準装備のパッドコントローラね。あのカチカチって音、いいよね。聞いてて気持ちいいしさ。
確かにパッドの中じゃ、どのハードのコントローラーよりいい感じだよ。ぴょん吉さん…じゃないや、むらよんさんのような、スティックに不慣れな人にはかな～りオススメさ。でも組み合わせによっちゃ、同時押しはキツイ気もするが…。（蒲地）

セリフのシャウトでキャラと一体化！

10月号の龍のアゴくだきサン、同感っス！ うちでも叫んでます（笑）。オイラが得意なのは幻十郎。「アホゥが死ね！」「砕け散れ！」なんかは無意識に叫んでます。まさに一体化（笑）！ ちなみに兄は天草四郎と一体化してます。「ヒョ～」とか技名とか叫んで楽しんでます（これがまた似てうるさい）。よって、家で幻十郎VS天草戦をやると、やたらうるさいです。けどスゲ～楽しいっスよ!! さあみんなもレッツシャウト!!
●PN／風輪迅鬼（長野県）

編：出たぞ、シャウトマニア！ 誰も止めないから思いっきり叫んでくれい！ ただし前にもいったが、ゲーセンでやっちゃダメっチよ。（蒲地）



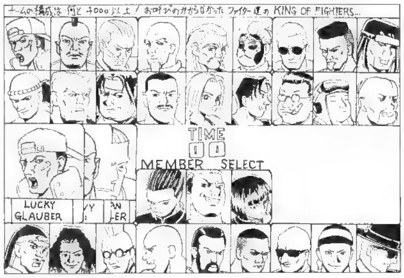
●PN／影山さおり（埼玉県）
バイスってイレズミしょってんだよね。唯者じゃないとは思ってたがさすが！ ま、ハナから唯者じゃないけどね。オロチだもんな。



●PN／閑馬（千葉県）
この兄弟は次回の餓狼には出れるんでしょーかね？ 少し大きくなってるといいねえ。育ち盛りだもんな！



●PN／宮沢陸彦（東京都）
この人立ち上がる時どうすんだろ？ でも、とりあえず隣にはいたくないよなぁ。足ふまれたらヤバいじゃん。



●PN／砌穿ち（北海道）
おおっ！ まさに夢の共演！ 全員の名前をいえる人はかなりのマニアだな。さぁ、右の空白に自分のスキなキャラの絵を書こう！

午後の紅茶



オイオイオイッ！ 似合わんぞっ！ マジな顔してなにいってんねん！ こんな彼らの企みがまわりに知れたら、結果的にはみんなもっとビビルだろうな。う～ん、複雑だ。

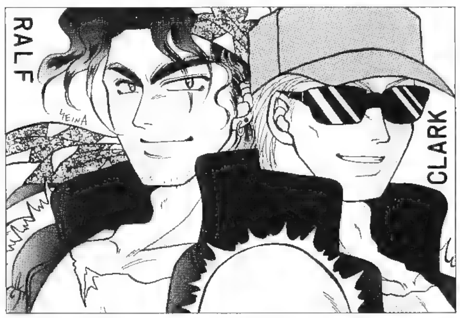
●PN/砂河せん（東京都）

八神家の謎



「死ねっ」といった時点で、それはもう発信音ではありません。と、自らツッコんでいるりういちさん。そんなあなたたってステキさ。ところで京のTシャツの〝火種〟って一体…。

●PN/りういち.N（北海道）



●PN／青名（北海道）
今日も明るい軍人さん。テリーもよいが、これからもラルフフリークを極めてくれい。



●PN／軽井澤猛（埼玉県）
やはり女王サマにはバラが似合うのお。短髪でも美人は美人♡ しかも強いとくりゃ完璧。ともあれ復活おめでと！



●PN／赤ナス（大阪府）
教官…私、ガンバリますっ！ な～んてかわいいことといっちゃったりするんですかね？ EDの笑顔はピカイチだがね。

投稿規定

各コーナーに賞品進呈制度導入！ 〝賞品稼ぎ〟もかなり大歓迎!!

【読者通信欄～パオパオカフェへようこそ！】

＜大自然のおしおき＞
・日々のできごとや、NFへの意見等、気軽なおたよりを募集。採用者1名に賞品進呈。

＜今月の隣人愛＞
・ネオジオの変わった遊び方や、替え歌その他遊び心満点のネタを募集。採用者1名に賞品進呈。

＜今月のコンビネーションアタック＞
・マジな意見をどうぞ。採用者1名に賞品進呈。

＜ネオジオの肖像＞
・ネオジオの魅力を大解析するおたよりを待ってるよん。採用者1名に賞品進呈。

＜こんな空耳＞
・キャラボイスの空耳を募集。傑作には賞品を進呈。

＜裏技コーナー＞
・読者の裏技や得意技を大募集!! 優秀なものには賞品を進呈！

＜愛のてほどき＞
・技系以外のおかしな〝ネタ&写真〟を募集。秀作には賞品を進呈!!

＜メーカーへの要望&質問＞
・意見も受けつけてるよん。

＜Q&A＞
・ネオジオに関する質問をどんどん送ってね。

＜キャラ♡レター＞
・好きなキャラへの思いをぶつけてネ。素晴らしいレターには賞品を進呈。

＜モノクロイラスト＞
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可。裏面には必ず住所、氏名（本名も）を記入すること。優秀作に賞品進呈。

＜4コマまんが＞
・縦150mm×横45mmの比率で拡大も可。タイトルも忘れずに。優秀作に賞品を進呈。

＜ネオジオ特選同人誌コーナー＞
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を記入して送ってね。希望掲載期限もあれば記入するのじゃ。

＜移植希望ソフト＞
・ネオジオへの移植希望ソフトを募集。

＜文通&募集コーナー＞
・文通やサークルメンバーなどの募集告知を掲載。いたずらは絶対にやめてネ。

＜売買&交換コーナー＞
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし売買に編集部はノータッチ。

＜キャラクターランキング＞
・好きなネオジオキャラを男女3名ずつ選び、順位とコメントをつけて送ってネ。コメント採用者1名に賞品進呈。

＜オープンテラス＞（欄外コーナー）
・180字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ。賞品進呈制度もアリ。

【天晴】
・コスプレ写真を募集。ただし他人の写真を勝手に送ったものは、不可。写っている人のPNは必ず記入のこと。天晴賞には賞品進呈。

【3パーセントの誘惑】
・カラーイラストを募集。誘惑賞には賞品を進呈。

【クラブハウスコア】
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。記録を3ヵ月以上維持した方に賞品を。半年に1回ポイント上位3名にNF特性メダルを贈呈の上、誌上でコメントを紹介。詳細は98P。

【読者創作ストーリー】
・創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルやキャラはネオジオならなんでも可。採用者には賞品を進呈。詳細106P。

【ソフト人気ベスト10】
・好きなネオジオソフトを募集。詳細は97P。

【新作ソフト期待度ベスト5】
・未発売ソフトの期待作1つと、そのコメントを書いてネ。

※各コーナーの締切は毎月5日。また各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品は、ネオジオグッズです。

いずれも住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記し、左記宛先まで。

〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「○○コーナー」係。

ネオジオ特選同人誌コーナー

チャンバラ天国



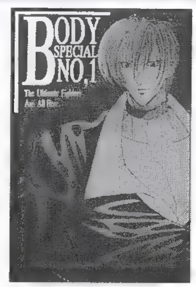

●オールギャグのサムスピ本。半蔵がなんかいいんだよなぁ。おまけもつくそうだ！／B5／オフ／52P／600円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒505 岐阜県美濃加茂市深田町3-3-16 林方 片羽千里（発行：M・CLUB）

輝け！ 悪の星



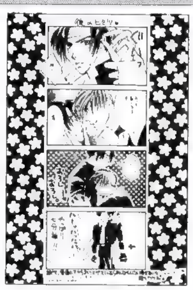

●ギース×ビリー中心の餓狼伝説本。ビリーのきせかえが超かわいくて遊べるぞ！／A5／オフ／28P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒071 北海道旭川市春光台2-7-3-4 杉本佳絵（発行：うにくら）

BODE SPECIAL NO'1

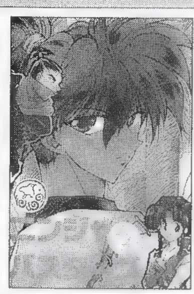
●KOF'95のギャグ中心の本。大会中の彼らの話がいかしてるぜ!!／B5／オフ／40P／500円無記名小為替+240円切手+宛名シール／〒819 福岡県福岡市西区橋本2丁目30-20 樋口恵子（発行：大喜利）

MIXTURE 2



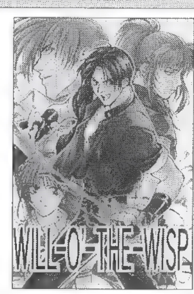

●庵×京のKOF本。ギャグ、シリアスごちゃまぜですが、ズバリ！ 女の子向けの本です!!／B5／オフ／60P／600円無記名小為替+240円切手+宛名シール／〒971 福島県いわき市小名浜下明神町33-2 馬上明子（発行：CARESS）

ニンジャバスターズ

●ニンジャマスターズのほぼオールキャラのギャグ本！カワイイ絵がグーだね！／A5／オフ／28P／300円無記名小為替+190円切手+宛名シール／〒700 岡山県岡山市学南町2-3-20 コーポオークB-105 早田奈緒子（発行：無免許刀剣商）

WILL-O'-THE-WISP

●ほぼオールキャラのKOF'95+'96本。ギャグのキレがなかなかいけます！／B5／オフ／36P／500円無記名小為替+270円切手+宛名シール／〒818 福岡県筑紫野市筑紫697-27 大村幸子（発行：アパパの怪（会））

オープンテラス KOF'96では弱くなったテリー、そのせいかパワーダンクの時のかけ声が「パワーダウン！」と聞こえてしまう今日この頃。空耳度はいくつ？ ●PN＝穂上純矢（愛知県）／だ～か～ら、この手のネタは空耳コーナーに送らんかいっ！ でもおもしろいから許す。それに確かに聞こえるぞ。自覚してたんだなアイツ。次回作でのパワーアップを期待しようじゃないか。ちなみに空耳担当者から8点とのお達しが出たんで、進呈しよう。（編）

オープンテラス

人気ゲーム「ペルソ〜ナ」の主人公の男の子は、ペルソナを使う時に「いくぜっ！」と叫び、銃を撃つ時に「食らえっ！」と叫びます。おまけに、彼の最強の武器は草薙の剣です。彼と何か関係ありますか？ ●PN＝森の仲間たち（鳥取県）／あ〜、そりゃまさしく彼だよ。1ヵ月ほど前に編集部のロムから逃げ出したんだ。どこにいったのかと思ったらそんなとこにいたのか。捕まえといてくれよ、秋が終わるまでに。土に戻さないと枯れてしまうんだ…。（編）

文通&募集コーナー

●不知火舞ちゃんと麻宮アテナちゃんが大好きだという方、文通して下さい。13歳以上の方を募集♡ 男女OK！ 80円切手を入れて下さい。13歳・女 〒879-24 大分県津久見市千怒旭530-1 松下圭

●KOF・リアルバウトが好きで一緒にゲーセンで遊んでくれる方、大募集!! 文通もOK。男女年齢不問ですのでよろしく。19歳・男 〒606 京都府京都市左京区山端大城田町26-11 桧木孝治

●サムスピシリーズにのーみそやられてて、特に閑丸ラブ♡な方、私と文通して下さい。イラ交してくれるとありがたいです。15歳以上の新潟県内or近県の女の方のみとさせていただきます。初回のみ切手同封でお願いします。17歳・女 〒949-32 新潟県中頸城郡柿崎町上下浜896-5 小田文子

●リアルバウト対戦者大募集!! 関東近辺の方、もしくは「東京まで来れるぜ！」という方、お手紙下さい。リアルバウトを愛している方なら、年齢男女問いません。22歳・男 〒187 東京都小平市小川町1-741-84 長山隆史

●KOFやサムスピが好きな人、特に庵・京・レオナ・幻十郎が好きな人、文通しませんか？ 近県の方なら一緒にゲーセンにいきましょう！ 年齢不問、イラ交OKです。初回のみ切手同封で。17歳・女 〒849-12 佐賀県杵島郡有明町廻里131 嶋江郁美

●ゲームサークルを作りました。集会をメインに色々なことにチャレンジしたいです。「メンバー1人1人となかよくしてゆきたい！」をモットーに現在8名にて活動中。最低限の社会ルールを守れる方なら老若男女一切不問です！ 切手同封でね。25歳・男 〒144 東京都大田区南六郷1-15-1 桜井孝之

●KOFとかパズルゲームが好きな方、友達になりましょう。コスプレ友達も募集しています。楽しくおかしく文通やイラ交しませんか？ 男女、年齢問いません。返事は必ず書きます！ 16歳・女 〒400 山梨県甲府市中央2-5-25 五味講枝

●対戦相手&お友達大募集!!（愛知県内のみ）特に10〜16歳の方、大歓迎。また、文通相手も募集中。こちらはどこからでも気軽にどうぞ。14歳・男 〒475 愛知県半田市昭和町4-41 後藤忠生

●キング・モテモテ（死語）本を製作するにあたり、原稿募集中!! リョウ♡キングはもちろん、男性キャラ♡キングならどんなカップリングもOKです。原稿サイズはB5で、しめきりは12月1日必着です。なるべく事前に封書かミニレターで連絡下さい。龍虎2作品だとかなりうれしかったりしますが、KOFでも大歓迎!! どうぞよろしく。〒979-24 福島県相馬郡鹿島町角川原字東原60 加藤久美子

●KOF、餓狼、サムスピなどが好きな方、文通しましょう。特に庵、テリー、ジョー、ギース、幻十郎が好きな方だとうれしいです。お手紙待ってます。13歳・男 〒036-01 青森県南郡平賀町荒田北稲村251 成田光司

●KOF'96にハマってる方、ぜひ私と文通して下さい！ ちなみに京&庵FANです。男女は問いませんが年齢はなるべく近い方がいいです。お手紙待ってマス！ 16歳・女 〒132 東京都江戸川区平井3-17-22-302 川村綾

●ゲーム全般+オリジナルサークル「MOVEZERO」では常時会員様を大募集してます。会報は月1中心不定期発行。会費は¥50+90円切手となっております。男女年齢不問。初心者大歓迎です。くわしく知りたい方は80円切手同封で。よろしくお願いします。楽しいゾ!! 〒769-16 香川県三豊郡豊浜町大字箕浦2494-6 高橋千春

●KOFなどの格闘系のゲームが大好きな人、イラストなんかに興味を持っている人、私と一緒に文通しましょ！ 格闘ゲームの美学を追究しましょう！ 17歳・女 〒820-02 福岡県嘉穂郡稲築町藤見台団地2-303 加藤久美

●格ゲーが好きな方、文通して下さい。特にギースが好きで好きでたまらない方、よろしくお願いします。僕はイラスト描けないし字も汚いので、そんな方安心して下さい。返事100%。ギースグッズは1つも持っていないので、ゆずってくれる方大歓迎。男女年齢不問。13歳・男 〒562 大阪府箕面市小野原東3-11-15-116 名取勇

●格ゲー（SNK♡）が好きで、ケンスウ、キム、京、そしてガルフォード（とナコルル♡）が好きな方、文通&イラ交して下さいっ♡ 家が近いとますますヨイです！ 14歳以上の方なら男女問いません!! 最初だけ切手入れて下さい。14歳・女 〒970 福島県いわき市平字作町3-3-11 小島麻衣子

●KOFなど、格ゲーが大好きな人で、ゲーム指導してくれる方、遊んでくれる方。また京や庵が大スキで、文通、イラ交、FAX通信してくれる方。是非お手紙下さい♡ 同人の方も大歓迎！ 初回のみ切手同封で。19歳・女 〒651-21 兵庫県神戸市西区王塚台1-49-309 下恵利

●SNKの格闘ゲームが好きな同県人の方、新潟県のゲーセンやイベントに一緒にいってくれる方、お手紙下さい。男女不問、切手不要です。19歳・男 〒956 新潟県新津市秋葉1-5-25 米田大輔

●最近KOF(特に庵！ 京♡庵!!)にハマってしまった私。でもノミゲーマーなので、その道のエキスパートな友達求ムって感じです。下手っぴな私とゲーセンに行って下さる方、よろしくお願いします。イベントに一緒に行って下さる方も大歓迎です。男女年齢問いません。24歳・女 〒734 広島県広島市南区仁保新町2丁目11-53-206 角脇泰子

●キムの子供になりたい、キムに正義の教育を受けたい、キムのためなら死ねる…次に生まれ変わるならキムの子孫だ、とか思っている人、僕も気持ちは同じです。キムについて熱い何かを感じたい人は、連絡下さい。13歳・男 〒619-02 京都府相楽郡木津町宮ノ裏5-19 北口嗣雄

●KOF、サムスピ、餓狼、龍虎などがお好きな方、文通orゲーセン、イベントなどに一緒にいって下さる方（できればコスプレ可な方）、お手紙下さい。初回のみ80円切手同封でお願いします。プライベートなお話もたくさんしたいと思ってますのでよろしくお願いします。14歳・女 〒113 東京都文京区本郷1-33-26 須田真美

●キム・カッファンONLY会員制サークル「焼肉定食」では、只今、会員様を募集しております。詳しい案内書希望の方は、80円切手同封で「案内書くれ」と書いてお送り下さい。キムが好きな方、一緒に語り合いましょう。〒564 大阪府吹田市垂水町3-24-14-110 吉岡むみ

●SNK、その他の格ゲーが好きな方、文通しましょう。あと、一緒にゲーセンなどいってくれる方も募集します。男女年齢、地域問いません。返事は必ず出します。初回のみ80円切手同封でお願いします。18歳・男 〒446 愛知県安城市篠目町小池24-7 成瀬方 岩月智彦

●SNKの格ゲーが好きな方（特にKOF）私とお友達になって下さい。文通しましょう。絵を描くのが好きな方だとうれしいです。男女年齢不問、初回のみ80円切手同封で。お返事は確実です。16歳・女 〒949-67 新潟県南魚沼郡六日町永松388 大津幸奈

●相方募集!! 東京・神奈川・静岡のイベントに出れて、いずれかの県に住んでいて（特に静岡）KOF本を共に出してくれる庵×京派の子！ よろしく♡ 小説書きさんもOK。とりあえず、80円切手+ペン入れ・トーンなどの仕上げ済のカット3枚・又は短編小説を同封で。コスもしよう。〒414 静岡県伊東市湯川6-327スズキアパート1号室 安藤優貴

●KOF、サムスピ、餓狼が好きな人、友達になって下さい。ゲーム以外のことでもお話ししたいなと思っています。16歳・男 〒270-01 千葉県流山市松ヶ丘2-336-9 堀越英史

●今頃からで何ですが「KOF'95」のアンケートに答えて下さる方を募集しております。少しでも多くの方に答えてもらいたいと思ってますのでご協力よろしくお願いします。アンケートに答えてやろうという方はお手数ですが、80円切手を同封して問い合わせてみて下さい。〒904-23 沖縄県中頭郡与那城町字屋ヶ名710-1 大庭有佳里

●KOF（特に京）とその設定が好きでキャラの声優さんも大好きな方、お友達になりましょう。県内の方だとうれしいです。コスプレもしている方なら大歓迎。80円切手、宛名カード同封でお願いします。16歳・女 〒321-01 栃木県宇都宮市針ヶ谷町392-3 増渕マリ子

●格ゲーやRPGが好きな女性の方、私とぜひお友達になって下さい。イラ交もOK！ 年齢は問いません。お手紙待ってます。初回のみ、切手同封で宜しくお願いします。14歳・女 〒651-22 兵庫県神戸市西区狩場台2-17-13 丹羽晴奈

●KOFが大好きな方！ 特に京、庵、ケンスウが好きな方、文通しませんか？ 男女年齢不問。できれば近くの方だと嬉しいです。初回のみ80円切手&宛名シール同封でお願いします。16歳・女 〒319-15 茨城県北茨城市中郷町汐見ヶ丘8-103-39 旅川恵子

売買&交換コーナー

●買い／KOF'95アイテムBOX（すべてそろっているもの）KOF'95の'96年度カレンダー、KOF'95ぬいぐるみ（京・庵・アテナ・ケンスウ）を。送料こちら持ち。希望価格明記の上、連絡下さい。〒611 京都府宇治市広野町大開89-3 片岡方「NF買」係

●売り／ネオジオCD本体一式+コントローラー+リアルバウト餓狼伝説、KOF'95（説明書なし）を1万円以上で。希望価格を明記の上、ハガキで連絡を。送料はこちらが持ちます。高価優先。〒509-61 岐阜県瑞浪市稲津町小里1-355-10 水野至

●買い／ネオジオCDコントローラープロをなるべく安く。できるだけ美品を希望します。希望価格明記で連絡乞う！ 〒259-03 神奈川県足柄下郡湯河原町宮下345 木村一軌

●買い／NFで長崎萠さんのインタビューがのっている号（あるいはその部分を切り取るでも可）を譲って下さい。送料はこちらが持ちます。〒124 東京都葛飾区四ツ木3-16-3 藤村寛

●交換／私の「草薙京等身大ポスター」とあなたの「リアルバウト餓狼伝説のアーケード版特大ポスター」を。ハガキでお願いします。〒669-31 兵庫県氷上郡山南町池谷76-10 酒井智美

●買い／ファイティングスティックNEO2、ネオジオCDのオーバートップ、ステークスウィナー、マジカルドロップ2のどれかを。安価優先。希望価格を明記の上、連絡乞う。〒028-43 岩手県岩手郡岩手町大字五日市9-45-10 大村強太

●売り／ネオジオCDZの本体一式（箱・説明書あり）+RB餓狼伝説+KOF'95+KOF'94+餓狼伝説3+トップハンターをセットで2万〜2万5千円で。ほしい方はまず往復ハガキか封書でご連絡を。〒640-04 和歌山県那賀郡貴志川町前田475-5 道上雄介

●買い／餓狼（主にボガード兄弟）の限定品、非売品などのレア物を高価で買い取ります。希望価格付リスト同封の上、ご連絡下さい（切手不要）。〒382 長野県須坂市仁礼関谷102-1 木南奈緒

●交換／私の「クイズKOF」「真サムライ」（すべてCD版で箱説あり）とあなたの「龍虎の拳外伝」（CD版）を。美品でなくてもよいので是非お願いします。ご連絡待ってます。〒999-37 山形県東根市六田18-8-2-408 荒木辰也

●買い／不知火舞のコスチュームを安価で。まずは80円切手と写真（なるべく）を同封、色と着用回数と希望価格を明記の上でお願いします。髪どめ、手足、扇などのパーツもなるべくそろっているものがいいです。〒458 愛知県名古屋市緑区鳴海町鏡田13-412 池田陽子

●売り／ネオジオCDZ本体一式、コントローラープロ2個、KOF'95&'96、餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説を3万円以上で。単品でも可。希望価格を書いて連絡下さい。〒347 埼玉県加須市下樋遣川663-1 熊倉潤一

●買い／侍魂・真説サムスピのポスターを3千円〜5千円位で。W葉書にて連絡下さい。〒732 広島県広島市東区牛田早稲田3-8-13-507 藤岡秀行

●買い／メタルスラッグか戦国伝承2（CD版）を各2千円程度で。ハガキで連絡ください。できれば美品をお願いします。〒601 京都府京都市南区吉祥院政所町9 熊沢貴之

●買い／アテナ、舞、ユリに関する物なら何でも。（ポスター、グッズなど）希望価格と支払い方法を明記の上、80円切手同封でお手紙下さい。送料はこちら持ちです（舞の昔のクレーンゲーム人形は特に高価買取）。〒467 愛知県名古屋市瑞穂区汐路町4-31汐路ビル502 佐藤研二



⇑求人倍増！就職抜群！生徒の高度な作画力とマシーン技術に業界が注目！

コンピューターゲーム科

アニメ技術がゲーム制作に生きる

新鮮なストーリー、ユニークなキャラクター、美しい画面をつくる背景画、自然な動きの動画描写。これらはゲーム制作にたずさわって初めてわかるアニメーション技術。開発マシーンはもちろん、作画技術はGデザイナーになるための重要な要素だ。



⬆PowerMAC9500での実習。チームを組んでゲーム開発実施。



⬆GATEWAY2000での実習。⬇PC9821での実習。



9年4月生　願書受付中



◆来て見ておどろいてほしい!!
最新マシンと環境。就職実績。授業内容と修得技術。そして適正学費!!

現場でやっていることを授業で学ぶ！

この学院はアニメーション技術の修得はもちろん、ＣＧ科ではソフト開発会社なみのマシーンや設備を整えている。また、先生方も現役のＧデザイナーなので、ゲーム制作には大変くわしいぞ。いまはチームを組んでシューティングゲーム、ＲＰＧ、３Ｄアニメーション作品の制作をしているか、みんな夢中になって作品に取り組んでいます。この作品は、ぼくの最近作。ホントはメカものが得意なんです（コンピューターゲーム科２年・神田毅）

体験入学実施中!!	
12月14日(土)	1月18日(土)
2月8日(土)	3月8日(土)

参加希望の方は、ハガキに住所・氏名・年令・学年(職業)・希望学科名・参加人数(同伴者可)を明記して、お申し込みください。折り返し「案内状」を送付いたします。

97年度生・各科願書受付中！

- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



社団法人／日本漫画家協会賛助会員・社団法人／日本映画テレビ技術協会々員・財団法人／日本視聴覚教育協会々員

東京アニメーター学院

〒101　東京都千代田区三崎町3−4−9　☎03(5276)1511(代)

入学案内書　住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

新作ソフト発売予定リスト（10月22日現在）

タイトル	メーカー名	ジャンル	容量	発売日	価格	開発状況
◆MVS						
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	259M	11月発売予定	価格未定	100%
BREAKERS	ビスコ	格闘アクション	210M	1996年冬発売予定	未定	?%
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	146M	11～12月発売予定	価格未定	100%
ネオ・ボンバーマン	ハドソン	アクション	138M	発売日未定	価格未定	100%
NEO Mr.DO！	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
◆NEO・GEO						
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	378M	11月29日発売予定	32,000円	100%-α
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	178M	12月13日発売予定	29,800円	100%
得点王　炎のリベロ	SNK	スポーツ	226M	12月20日発売予定	29,800円	100%-α
わくわく7	サンソフト	格闘アクション	259M	12月27日発売予定	29,800円	100%
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	146M	発売日未定	価格未定	100%
NEO Mr.DO！	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
◆NEO・GEOCD／CDZ						
サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘アクション	378M	12月27日発売予定	6,800円	100%-α
真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	RPG	容量未定	'97春予定	8,800円	?%
風雲スーパータッグバトル	SNK	格闘アクション	242M	発売日未定	価格未定	100%-α
ステークスウィナー2	ザウルス	競馬アクション	178M	発売日未定	価格未定	100%-α
得点王　炎のリベロ	SNK	スポーツ	226M	発売日未定	価格未定	100%-α
ティンクルスタースプライツ	ADK	対戦シューティング	146M	発売日未定	価格未定	?%
NEO Mr.DO！	ビスコ	アクション	50M	発売日未定	価格未定	?%
QP	サクセス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	50%
へべれけのペアペアウォーズ	サンソフト	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	90%-α
魔法塾	ザウルス	パズル	容量未定	発売日未定	価格未定	81%-α

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※CDの容量はROMカートリッジにおけるメガ数を示しています。

新作ソフト期待度ベスト5

ユーザーの声

まだなのだろうか？　まだ発売されないのだろうか？　サムスピRPG。

すっごく期待しているのになんだかドンドン発売日が延期されて、ちょっと、いやものすごく残念。

おまけにネオジオ版に収録されてないシナリオもあったりして、すっごくイライラしてしまいます。

何とかならんもんかなぁ。

PN／ぷいぷい（福島県）

とめどなく送られてくるこういったご意見なのですが、先月で予告した通り見事に発売延期になってしまいました。

ま、これもより高い完成度をめざしてのこと…と思いたいのですが、実際のところはどうなんでしょう。とにかくユーザーの皆さんのためにも早く発売日が決定して欲しいものです。（平田）

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

風のウワサで流れてきたんですが、そろそろアレ。そう「餓狼伝説」の最新作が出るんじゃないか、というのを聞いたんですけど本当なんですか。な～んか眉唾っぽいけど、でももう1年経つし…。どうなんでしょうか？　知ってるなら教えて！

PN／パンプキンZ（奈良県）

う～ん…どうなんですかねえ。我々もそろそろじゃないかとニランではいるのですが…。期待されるタイトルだけにその発表が待ち遠しいのもよく分かります。

確かに1年に1作、冬に登場というパターンが多いですからね、餓狼は。僕も早く新作を発売して欲しいのですが…。（平田）

順位	タイトル	ポイント
1	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	391P
2	サムライスピリッツ天草降臨	108P
3	わくわく7	105P
4	ネオ・ボンバーマン	39P
5	ティンクルスタースプライツ	33P

こんなゲームあったらいいな

夢のKOFっていうのはどうでしょうか？

ユーザーからキャラクター案を募集し、それらのキャラクターのみで開催するKOFなんてどうだろうか。

キャラクターの外見案だけでなく、技の名前や効果、挑発や勝利時のボイスなどキャラクターに関するありとあらゆる個性をユーザーに決めさせる。

KOFなのでもちろんSNKさんに作ってもらう。集まったキャラクターのアイデアを登場人数分だけ厳選し、イラストレーターの森気楼さんに新たに描き起こしてもらい、アイデア通りにグラフィックを描いたりボイスを吹き込んだりする。そして大まかな舞台設定や人間関係、システムなどを送られてきたアイデアを参考にメーカーに作ってもらう。で、めでたくゲーセンに登場！

要はユーザーの作ったキャラクター達で格闘ゲームを制作して欲しいってわけだ。

まあ、こんな戯れごとにつき合うほどメーカーさんも暇じゃないだろうが、一応あったらいいなってことで。

PN／赤条獄（山口県）

可能性は低いと思いますが、もし実現したら面白いでしょうね。

お姉様のために子供ばっかりが登場するやつとか、かわいい女の子ばっか出るやつ（あれ？　これはアーケードであったか…な？）とか。う～ん、楽しそう。（平田）

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-□□

東京都文京区水道 2-13-12
SKビル202

(株) 芸文社
ネオジオフリーク編集部
12月号プレゼント係 行

希望プレゼント番号	

氏名(フリガナ)	年齢 歳 性別 男・女
住所 〒□□□-□□ 都道府県 市区郡	
電話番号	職業 中学生 大学生 社会人 小学生 高校生 その他( )

ネオジオフリーク12月号プレゼントはがき

●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は139Pを御覧ください。

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　)

2. 今号でつまらなかった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　)

3. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④サターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　）

4. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

コスプレコーナー

天晴

せっかくの秋だから「食う・寝る・遊ぶ」を思いっきり満喫したいと思ってるのに何にもできなくて、ちょっぴりアンニュイ。でも、『天晴』は、はりきっていくぜ!!



●PN／五月（北海道）
ニンマスの初コスプレ写真であるな。邪魅くんも作ってご苦労じゃった。今度は仲間との写真を待ってるぞ。ところで信長を探してるとのことじゃが、殿様ではどうじゃ？ やっぱりダメかいの…。



●PN/バイス＝神使流緋&神楽ちづる＝巫飛鳥(千葉県)
しつこいようだが、本当に多い新キャラのコスプレ。本人いわく、対戦ポーズをとって1枚！ だそうだが、なかなか雰囲気が出ていてよいぞ。



●PN／桜川敬（和歌山県）
最近ずいぶん増えてるレオナ嬢。ずいぶんと寒くなってきたが、皆、腹を出して大丈夫なのかのう。冷やさぬように気をつけるのじゃぞ。



●PN／霧桜（岡山県）
おっ、わらじじゃ！ こーゆー小物ってみんなよくみつけてくるよな。ところでサムライは新作も出るし、こっちも新キャラ出てるので、コスプレして送ってくれよ！



★PN／テリー・ボガード＝とうさん&キム・カッファン＝MINA（埼玉県）
10月に海に入るとは、なかなか根性のある人達じゃ。キム殿は風邪ひいとらんか。まあ、その根性に免じて天晴賞進呈じゃ〜。



●PN／柊秋生（東京都）
今月も女京様のノルマクリアー！ ほんとにいつまで続くのじゃろうな。おそらく競争率が一番高いと思われるが、みんな頑張って送ってくれ。

今月の天晴スポット

皆の衆のお陰で、なんとか第5回を迎えることができた。天晴スポット。めでたいの。
今月は、PN／花音さんの投稿をご紹介。



お題はナコルル。そして、気になる内訳はというと、合計制作費：1万7千円ぐらい、制作期間：3週間ぐらいとのこと。着物のフレアーと模様が大変だったそうじゃ。たしかに細かいところまで頑張って再現しているようじゃな。ただし、そのせいかマントが重くなってしまって、着た次の日は筋肉痛になること決定だとか。

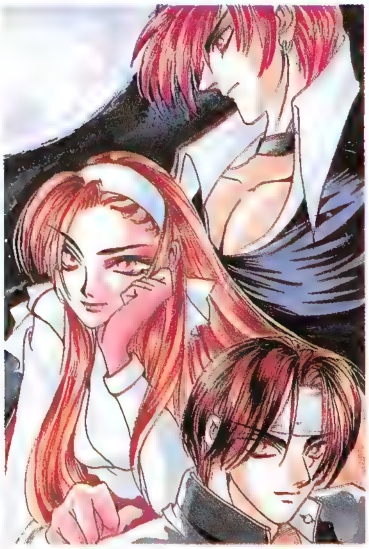


友達にたくさん手伝ってもらって作ったそうじゃ。よい友達を持って幸せ者じゃな。大切にするのじゃぞ。

というわけで、来月も天晴スポットへお手紙ちょうだ〜い。コスプレとパーツ部分のわかる写真、制作費用と制作期間を同封のうえ、天晴係までよろしくじゃ。

カラーイラストコーナー

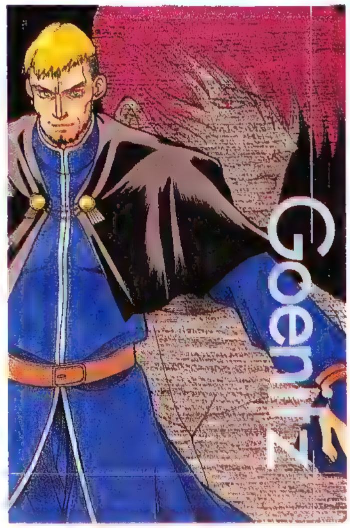
3パーセントの誘惑



●PN／マリー使い（茨城県）
ビジュアル最高♡　のチームですにゃ。ちと怪しげなあたりが、またよろし♡
やっぱりお姉サマが一番強いのか？



●PN／さかくら弥月（大阪府）
2人組のアイドルみたいっ♡　歌って踊って闘えるアイドル…とすると、鎮
はマネージャーとか？　意外とバックで歌ってたりして。



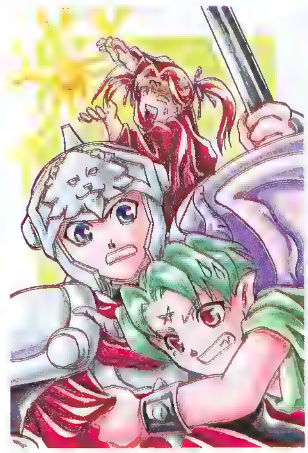
●PN／そこですか!!　WAT（岐阜県）
あっ牧師サマ、今日はどちらへ？　庵さんが後ろで怖い顔してますわよ♡
襲われないように気をつけてね。返り討ちだろうな、きっと。



●PN／十一（東京都）
楓さん、マジに美人さんですよね。しかもスタイルよし！　なん
て人妻なんだ〜！　今度、神楽さんのイラストも送ってね。



●PN／機桜魚（宮城県）
おおセクシー♡　これから出勤ですか？　任務大変だけど、頑張って下さい
ね。…ところでラルフってまた若返ってるよーな気が…。



●PN／浜咲悠也（大阪府）
デビルがちょー可愛いやんっ。いたずらして、怒らせちゃったの
かな？　いつもクールなマジシャン様のこんな顔…ええのお。



●PN／くれあ闇須（愛知県）
凛々しい閑丸。躍動感あふれてて、カッコイイです。閑丸初描き
だそうですが、また描いてね♡　やっぱ足だよ、足。



●PN／霧刀焔（福島県）
スレンダーな京サマです。女性ゲーマーのアイドルやもんね♡
しかしこの人、普段は何やってるんですかね。補習は受けたのか？



●PN／天宮麗子（宮城県）
戦場の1シーン。肌を汚すのは自分の血なのか、倒した相手の血なのか…。
それでも前を見つめる瞳がいいです。

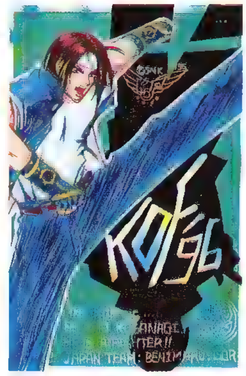
今月の誘惑賞



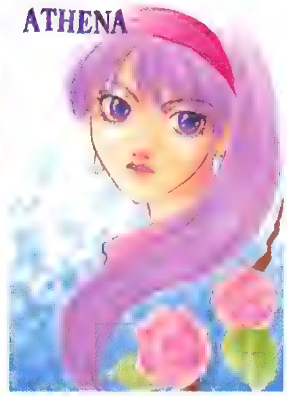
★PN／K・Yoshi（東京都）
これはもう、カッコよすぎるよ！　最高!!　チョイっていい男だなあ…♡　このツメ、最高によく切れそう。狙いはもちろん…。



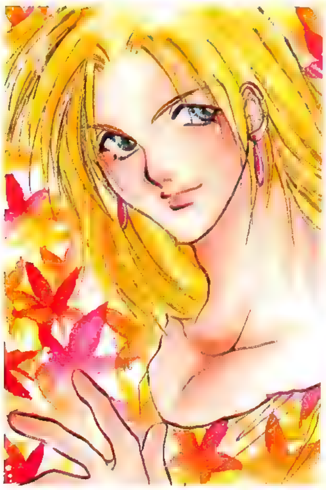
●PN／雪見静（高知県）
ロバやんを囲む女たち、って感じですかね。あんな美人の幼なじみがいても、ユリちゃんが1番とは。お金持ちなのに一途でよろし。



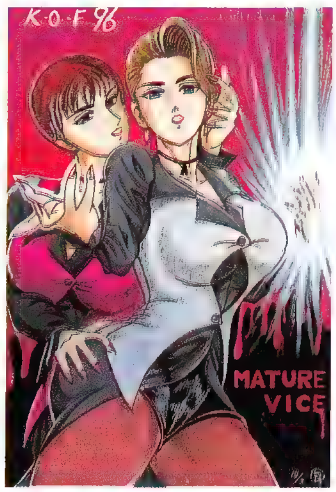
●PN／一条将臣（神奈川県）
2Pの京ですにゃ。これはRED.KicKかな。何してても京サマはカッコイイのだ。でも五郎ちゃんの字が切れてて悲しいぞ。



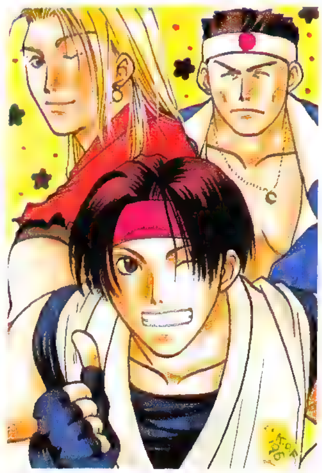
●PN／森本レオナ（東京都）
写真集の中の1枚って感じです。アテナって可愛いだけじゃなく、美人なんですよね。キレイなバラには棘がある…って、まさか?



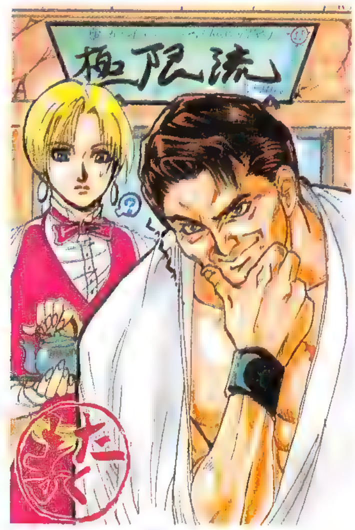
●PN／しどう蒼平（大阪府）
紅葉の中の1枚。このまま化粧品のポスターとかいけそうだ。紅丸に口紅なんかすすめられたら、思わず買っちゃいそう♡　なんてな。



●PN／舞ダーリン（広島県）
イカスぜ、お姉様ズ！　なんか手がHっぽくっていいっスね！　誘われてみた〜い♡　ついてくから誘って♡



●PN／坂崎拓海（滋賀県）
「よゆうッチ♡」って、似合うなあ京。紅丸はひょっとして上半身裸に?　どうしよう♡　にしても五郎、カッコよすぎるよ…。



●PN／R48（岡山県）
どんどん平均年齢が低くなるKOFでも、オヤジは健在。現役復帰してくれないかなあ。ひそかに名前入りの急須がナイスやね。



●PN／影山さおり（埼玉県）
まさに豪華絢爛。ケンスウのコスプレ少女やウエイトレスさんまで…。芸が細かくていらっしゃる。やっぱ舞の胸でしょ、胸。



●PN／あくあ（東京都）
ルガール様。オメガじゃないんだな。素敵なオジサマですじゃ♡　今度はぜひ上半身アミアミバージョンでよろしく。なんてな。



●PN／水原きりん丸（千葉県）
大きな瞳が見つめているのはこの世界に巣くう闇、それとも自分の運命か…。今度の旅で答えが見つかるといいね。



●PN／SKULL（東京都）
おお可愛い♡　こんな子に攻撃されたら、ガードするのも忘れて見とれちゃいそうだな。もちろん反撃なんて不可。そのまま死ぬ！



あの懐かしのゲームを新たな気持ちでプレイ!!

もう一度愛して♡

得点王

オールドゲームの紹介に加えて、そのゲームの"隠し味"ともいえる魅力を追求していく読者のためのコーナー「もう一度愛して♡」。今回はネオジオ初の本格的サッカーゲーム『得点王』だ。第4作目がすでに発売されているこのシリーズの元祖に触れてみよう。

SNK／スポーツ／54M
カセット版：1993年2月19日発売 23,000円
CD版：1995年3月31日発売 5,800円

12ヵ国が参加! 多彩なテクニックを駆使して世界一を目指して戦う


このフィールドを舞台に戦う

この『得点王』は、横からの視点で展開していくサッカーゲームだ。

12ヵ国のナショナルチームの中から1チームを選択し、世界一になるのが目的だ。

対CPU戦はもちろん、対人戦もできるので、熱くなること必至だ。また、対人戦では、過去のスタープレイヤーを集めたスーパースターチームを使うことができるぞ。

対CPU戦は、予選リーグ5試合、決勝トーナメント2試合の合計7試合だ。これをすべて勝ち抜くと優勝となる。

サッカーゲームではおなじみの、オーバーヘッドキックなどもアクションがきちんとあるのがうれしい。

テクニックを使い分け状況に応じたプレイを!

選手たちは、状況に応じて色々なアクションをしてくれる。それらは、得点につながるテクニックであったり、ゴールを守るための行動であったりするのだ。それらのうち、いくつかを紹介していこう。

キック

基礎中の基礎。選手が向いている方に強くボールを蹴る。敵ゴールが近いと自動的にシュートになる。

パス

味方の選手に向かってボールを蹴り出す。かなり正確にパスしてくれるので、多用するとよいかも。

スライディング

敵の持っているボールを奪う時に使う。ただし、空振りしてしまうと、次の行動を起こすまでに時間がかかってしまうので注意。


空振りすると転んでしまう

タックル

スライディングと同じで、相手ボールを奪う時に使う。空振りしても転んだりしないため、連続でしかけられる。

オーバーヘッドシュート

ゴール前の浮き球に対してしかけることができる。左右からのセンタリングにうまく合わせていこう。

ダイビングヘッドシュート

オーバーヘッドシュートと同じで、浮き球にしかけることができる。ただ、こちらは低い弾道のボールをシュートする時に使われる。


タイミングを合わせにくい

ヒールキックジャンプ

ヒールキックでボールを頭上に蹴り上げ、ジャンプして相手のスライディングやタックルをかわす。

試合を盛り上げる演出の数々

試合に臨場感を出すために、さまざまな演出がある。試合に直接影響を与えるものもあるので気をつけよう。

演出が起こるのは、ゲームでポイントとなる部分。例えば、ゴールを決めた時などは、シュートを決めた選手がクローズアップされ、その選手が神に祈りを捧げる姿などを見ることができる。

他にも、天候が変わったり、PK戦に限り3Dの画面になったりと、単調になりがちな画面に、ピリッとスパイスを加えている。

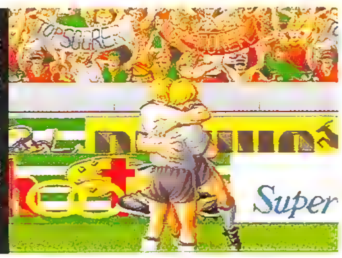
天候

晴天、雨、ナイターがある。雨の時はボールが多少見えにくいかも。


これは雨天のシーン

ゴール

ゴールを決めると幾つかのパターンで選手が喜びを表現してくれる。



喜びを分かち合う選手たち

PK戦

前半、後半で試合の決着がつかないとPK戦となる。この時3Dの画面になる。


左右、正面の3方向を狙える

全12ヵ国＋1チームの特長をそれぞれ紹介

全13チームには、それぞれ特長がある。選手の能力が全体的に高く攻守とも優れたドイツ、守備力の高い韓国…など、さまざまだ。またフォーメーションは、チームごとに決まっており、残念ながら変えることはできない。

各チームには、1人ずつエースとなる選手がいる。その選手は、同チーム内の他のプレイヤーよりもはるかに優れた能力を持っているのだ。そのキャラクタは画面で頭上に「Ace」と表示されているので一目で分かるぞ。

それでは、チームの紹介をしていこう。



日本のエースはもちろん…

ブラジル（BRZ）



［4－3－3］

サッカーテクニックは参加国中ナンバー1。細かいパスワークと柔らかいボールタッチで相手を翻弄する。

イングランド（ENG）



［3－3－4］

強靱な体力とパワーが売り物。プレースタイルはオーソドックスで堅実。ゴール前での競り合いに絶対の強さを誇る。

フランス（FRN）



［1－3－3－3］

ゴール前で次々と繰り出されるパスの見事さは、「ミラクル」と呼ばれるほど。芸術的なサッカーで観衆を魅了する。

メキシコ（MEX）



［5－3－2］

高地で鍛えられた体力が生み出すプレーは、相手チームから恐れられている。激しすぎて時にはラフプレーも…。

アメリカ（USA）



［3－3－4］

まだまだチーム作りの最中。実力は未知数だが、1度調子に乗ると計り知れない力を発揮する油断できないチームだ。

日本（JPN）



［4－3－3］

サッカーのプロ化に伴い、選手の意気は特に盛り上がっている。ブラジル帰りのエースストライカーに期待がかかる。

ドイツ（FDR）



［1－3－3－3］

攻守とも最もバランスがとれたチームで、どんな苦戦もゲルマン魂で勝ち抜く。精神力と底力はナンバー1。

韓国（KOR）



［5－3－2］

強力な守備を中心に数少ないチャンスをものにする勝負強いチーム。アジア代表の誇りを賭けて戦い抜く。

アルゼンチン（ARG）



［4－3－3］

このチームのエースストライカーは世界一の天才といわれている。チームもオーソドックスなプレーで彼を支える。

イタリア（ITL）



［1－3－3－3］

大会屈指の鉄壁のディフェンスが特長。チャンスを確実にものにする豊富な攻撃バリエーションも侮れない。

スーパースターチーム（SPR）



［4－3－3］

数々の栄光を手中にした英雄たちが、フィールドに復帰して結成した夢のチーム。かつてのスーパープレーが今甦る。

オランダ（HOL）



［4－4－2］

ヨーロッパで実力ナンバー1の呼び声が高い。2人の強力なストライカーは、世界屈指の得点力を誇っている。

スペイン（SPN）



［4－4－2］

ラテンのリズミカルなサッカーとヨーロッパの伝統的な組織プレーが融合したチーム。今大会のダークホース。

プレゼント
得点王(カセット版)　2名

今回紹介した『得点王』のカセットをご希望の方は官製はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入のうえ、12月9日（必着）までに下記の住所に送ってください。

〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク
編集部「もう一度愛して♡　12月号プレゼント」係

ワンポイント攻略
勝つためのテクニック



うまくやれば、得点できるゾ

プレイしてみると分かるのだが、とにかくゴールが決まらないのだ。なぜならば、キーパーがほとんどのシュートをとめてしまうからだ。ただし、自分のチームのキーパーもCPUが勝手に動かすので、自陣のゴールも簡単には破られないのだが、得点を入れないことには勝負にならない。

肝心の得点を入れる方法だが、CPUのキーパーは、ボールを持ったキャラクタがペナルティーエリア内に入ると、ボールを奪おうと近寄ってくる。そこで、すかさず同エリア内にいる味方の選手にパスを出し、そのパスをダイレクトにシュートしてみよう。このシュートにCPUのキーパーは反応できないので、かなりシュートの決まる確率が高くなるはずだ。

●9月号プレゼントの当選者：吉田雄平　北海道／清田一樹　大阪府
●10月号の当選者：玉井秀行　東京都／甲田充明　茨城県
以上の皆さん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。



KONG桑田の人生 あーこりゃこりゃ 7



[夏、汗、そして涙…コング、涙を語る・中編]

謎だらけの涙の秘密‼ その神秘に迫る‼

ＹＯ！　兄弟姉妹、ドライアイにならんよう注意してプレイしてることやろう。さて、10月号で「涙を語る」ちゅうことで書かしてもろたけど、前置きみたいになって語られへんかったので、今月も「涙を語る・感情の涙編」で書くぜ！

この感情の涙、ちゅう奴は以外や研究がほとんどされてないもんで「何のために出るか」や「なんで人間だけが出すんや」「悲しい時、うれしい時の涙はどうちゃうんか」とか、誰も理論的には答えられへん人間の不思議地区なんやて。でもこのごろちょっとずつ分かってきたことがあるらしい。ほら、泣いたあとちゅうのは、なんか気分ええやろ？「泣いたカラスがもう笑ろた！」とかいうやろ？俺だけか？　みんな知らんかな？　まあええわ。調査によると泣くことによってストレスや落ち込んだ気分が減少するちゅうことが、数値的に出たらしいねん。それと、男は泣いたらアカン！という社会環境もあって泣こうとしても泣かれへん、泣きかたが分からん人が増えてるらしい。これは不幸やと思うで。俺はよく泣く。すぐ泣く。でも泣き虫ではない。昔はいじめられて涙したこともあったけど、今はそんな涙は流してないが、俺の容姿から、オニの目にも涙のたとえをコングに変換していう奴らもおる。そんなことをいうとる人らはほっといて。いや泣かれへんのは不幸ちゅうか、泣きたがってる自分の心が可哀相やろ！と警告したくなる。泣いて涙を流すことはカッコ悪い、恥ずかしいことなんかじゃない。泣きたい時にちゃんと泣く、ごきげんなことやと俺は思う。まぁ、確かに「泣くのをがまんする」そんな瞬間もあると思う。でもその時にカッコ悪いからという理由は存在しない。「俺まで泣いてしもたら…」的なガマンになるわけやけど、これは別の時にガマン特集で語らしてもらいます。

コング流泣き方講座‼ ストレスがなんだ‼

泣くことがどんなにええかもう一度いうと、ストレスが涙と一緒に体から出る（研究によると明らかに感情の涙には通常の涙と異なる物質がたくさん入ってるらしい）。兄弟姉妹はまだストレスがたまるとか、そんなことないやろうけど、胃に穴あけたり、5円玉や5百円玉の大きさに髪の毛を抜いてハゲをつくったりする悪い奴ストレスが、将来襲ってきても大丈夫なようにしとかなあかん。今、泣き方なんか忘れた、泣かれへんとか思ってるんやったら練習したら大丈夫！　ほら思い出してみ。ずっと昔、母親のおなかからポコーンと出てきた時、思いっきり泣いたやろ。実績あるからいける。安心しなさい。

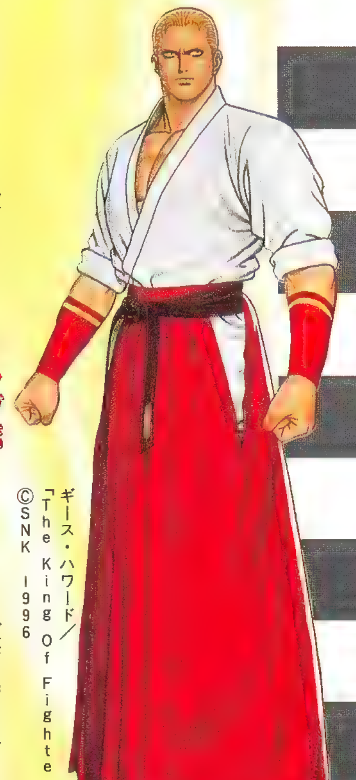
泣くなら楽しく‼ 感動も忘れずに…

では泣き方を思い出した所で、実際泣いてみましょう！

泣くためにはどうするか？まず感情の涙の選択ですが、この練習は、怒り、ただただ悲しいという感情では練習しません。楽しい！　とか、うれしい！　などの感動することで涙を出してみましょう。といっても今すぐ高校生球児になり甲子園で熱闘して校歌斉唱や、シューズケースに土を入れたりして感動を味わうことはできません。また何日間か食べずに過ごし、1週間後に食べるおにぎりがうまい！　そんな感動もありますが、体に悪いので認めません！

コングの人生、あーこりゃこりゃでは映画を見て感動する方法をおすすめします。映画は作品選びを間違わなければ我々に感動を与えてくれます。心を揺さぶり、そしてやさしく包み込んで涙の蛇口をひねってくれます。それでは紹介しましょう！　お涙頂戴映画は大嫌いなコングの選んだ、泣きたい時にこの作品、ストレス抜けるぜ！この一本。

…といいたいところだが、この続きは来月号で…。



ギース・ハワード／「The King Of Fighters '96」

《PROFILE》

コング桑田（こんぐくわた）

誕生日：8月23日　出身地：大阪府　血液型：B型　趣味：バイクをころがす、銀細工、木彫り
芸歴：12～3年　好きな言葉：欲しいもの、あげたいもの…愛とええはなし
担当ネオジオキャラ名とゲーム名：牙神幻十郎（真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ斬紅郎無双剣、サムライスピリッツ　天草降臨、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／ナインハルト・ズィーガー（真サムライスピリッツ）／ギース・ハワード（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説、KOF'96）／ダック・キング（リアルバウト餓狼伝説）

プレゼントのお知らせ

コング桑田サイン入り攻略ビデオ（リアルバウト餓狼伝説）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所まで。〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部「あーこりゃこりゃ12月号」係まで。締切りは12月8日必着。発表は2月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

9月号の当選者は、北海道の牧野ひとみさん。おめでとう‼

生駒治美連載 Vol.7

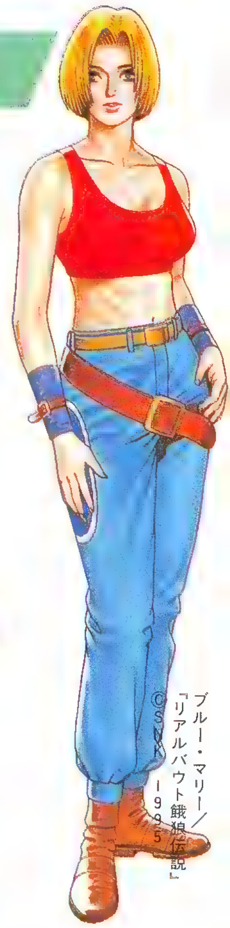
碧い砂時計



お店のマスターにお願いして作ってもらったカクテル『Bule Mary』

秋の風が運んでくれたマリーとの思い出





ブルー・マリー／『リアルバウト餓狼伝説』
©SNK 1995

This is HARUMI IKOMA

生駒治美（いこまはるみ）
2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味は芝居、コンピューター、スキー、スノーボード、テニス、ダイビング、ジャズダンス／大阪テレビタレントビューローに所属
〈これまで担当したネオジオキャラとタイトル名〉
ナコルル（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／シャルロット（サムライスピリッツ、真サムライスピリッツ、真説サムライスピリッツ武士道烈伝）／羅将神ミヅキ（真サムライスピリッツ）／キング（龍虎の拳、龍虎の拳2、KOF'94、KOF'95、KOF'96）／ユリ・サカザキ（龍虎の拳）／ブルー・マリー（餓狼伝説3、リアルバウト餓狼伝説）／シンクレア（ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝）

秋はちょっぴりセンチメンタル 特効薬はコレ

夏の賑わいが嘘のように静かな風が吹きはじめる。

遠くを見渡すと太陽の光をいっぱいに受けてキラキラ輝いていた碧い海が、いつのまにか白い冬の海に変わりつつあった。

いやー皆さん秋ですね。この間、友達に連れられて釣りにいってきましたが、季節が変わると海の色も違って見えるんだね。私は昔から秋になると感傷的になってしまって、お涙頂戴ものの映画を見た時には、もう涙が止まんないの。

一人でふらっとあてもなく出かけたりしてしまう。そう、ボヘミアン状態になってしまうのだ。こんなヘチマタワシの私の気持ちを癒してくれるのは…、やっぱり酒じゃー!?

勝ち気でおきゃん!? それがマリーの第一印象だった!

隠れ家のようなところへいってそっとグラスを傾ける。

心地よい音楽と異空間のような場所。こんなほっこりとした時間が好きだ。うーん私も大人じゃん。でもこのイメージってブルー・マリーだね。

寂しい瞳をグラスに映して、心を癒すように一人お酒を飲む…。そういえば彼女のことをこう考えたのはNEWキャラとして餓狼3に登場してから暫く経ってからだった。最初は勝ち気でおきゃんなイメージだったのですよ。でも実は深い過去があるのだよ、と聞かされた時、ただ自分担当のキャラとしてでなく、一人の人間として出会えたような気持ちになれたのだ。それからさっきのイメージになったってわけ。そして詞を書いているうちに唄になって…（ほんとえらいこって。わたしゃ幸せもんでございます）。

しかし、マリーちゃんだとロックが好きだから、絶対ロック調なのだと思っていたらなんとバラードだったのですよね。アップテンポだとノリでごまかせるけど、バラードでやんすとそのまま歌唱力に響くでやんす（なんかしゃべり方まで動揺している）。そんでもって私の鼻先にニンジンぶらさげて特訓がはじまったわけです。

先生は作曲をしてくれた新世界楽曲雑技団のSHIMIZMさん。マイクテストの時には色っぽく「せっけんとって〜」というんだよ、と教えてくれた張本人である。ボイトレはMARIKO先生。ちっちゃいのに世界一よく食べるのだ。これにはさすがの私も完敗。そして小姑役のKONNYさん。この素晴らしい3人にしごいて頂く、日々是精進の毎日が繰り返された。

そして待ちに待った仮唄を入れる日に…。だが私はお好み焼きを食べすぎて気分が悪くなり、とんずらしてしまったのだ。後で聞いた話だと何と作曲のSHIMIZMさんが代わりに唄ってくれたそうだ。すんませんです。

そんなこんながありまして、やっとこさレコーディングへこぎつけ東京へ出向いたわけです。いやはや、やっぱりたいへんでございました。

コツは死んだふり!? てんてこ舞いのレコーディング!

千葉麗子ちゃんに教えられたレコーディングのコツ、「もうだめだと思ったらしゃがんで死んだふりをする」をインプットして取り組んだものの、フリじゃなくて本当に死にたくなってしまった。時間が経つにつれ意気消沈していく私にかけられる「焦らなくてもいいから、ゆっくりやろうね」とのスタッフの皆さんの声が支えになって、やっとこさ出来上がったって感じのこの唄。

すべてを録り終えて自分の唄を聞いた時には、スタッフの皆さんの愛情が音を通して痛いほど感じられた。「素敵な歌を本当にありがとうございます」って何度も心の中でいってたな。まぁ唄は下手でどうしょうもないけど、心の奥底から揺り動かされたこの体験はしっかり私の引き出しにしまわれたのでした。

もう唄が出て一年以上経つけれど、マリーちゃんとの絆は今も、ふとした時に静かな風にのってやってきます。

RESENT

生駒治美のサイン入りCD（餓狼伝説3）を抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計 12月号」係。
締切りは12月9日必着。発表は2月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。9月号の当選者は、静岡県の鈴木秀昭さん。おめでとう!!

安井邦彦の遊びは終わりだ!!

—ROUND5—

KOF'96のラジオドラマも放送されたりして、安井ファン、庵ファンにとっては、またまた楽しみが増えている今日この頃。

今回は、収録の時の話なんかも語ってくれてるぞ！

でも、ちょっといつもとは違う雰囲気が漂っているような…。はて？

秋の月に誘われて 愛について想う夜



月の出てる時間に活動するのはやっぱり庵の影響か？

皆さん、こんにちは。秋まっさかりのこの頃、いかがお過ごしでしょうか？ 何を食ってもおいしく、どこへ出掛けても快適なこの季節、思いきり楽しみましょう！ でも「女ゴコロと秋の空」なんていいまわしもあるから、一途な男性諸君には悲しい季節かも…、って関係ないか⁉

かくいう僕も「遊びは終りだ!!」などというこのコーナーのタイトルもどこへやら、ヒマがあれば遊ぶことばかり考えて…いるわけではないのですが、仕事が休みの日のみならず、仕事のあともけっこう出かけています。

僕はお酒はあまり飲める方ではないのだけれど、季節のせいか、しばしば酒席につきあって、帰るのが月が沈むころになってしまうこともある今日この頃な人ですよ！ どうだッ!! って、自慢することじゃないよね。ハハハ。また外しちまったぜ…。でも、これも庵殿の影響かしらん。「月」の出ている時間にあやしく活動するというのは。

誰かを愛することそれは幸せへの第一歩なのかも…

——先月号で、「月は孤独だ」ということを書きましたが（これは『夕陽と月』の歌詞にもあるんですけど）、誰かひとりでもいい、愛する人、守る人がいるというのは大切なことなんだなァ、とあらためて思います。もちろん向こうも愛してくれる方ならなおさらいいでしょうが。ねェ、庵さん？ エッ⁉

つまり、「俺（あるいは『わたし』）には『この人』がいるんだから…」と思うとふっと自分に自信が持ててラクになれる瞬間があるということですね…。それは恋人かもしれないし、親かもしれないし、親友かもしれないし、自分の子供かもしれないし…。

庵の違う一面を発見⁉ ラジオドラマはみどころが一杯だぜ！

ところで皆さん、先日、僕には嬉しいことが一つありました。実は心から愛する人が…——ちゃう、ちゃう、そんなことやないんや。知りたいですか？ フフフ…。どうでもいい？ ハハハ…。まァ、そんなこと言わないでHONEY、この胸のうちを聞いてくれよ。また外したかな？ ヘッ！ ——実は、「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」がラジオドラマになったのです。

「終りだ…フフフ…終りだよ、京…ハァーッ!! 禁千弐百拾壱式！ 八稚女ェーッ!!」

東京都内の某録音スタジオでの出来事だったが、今思い出してもワクワクするぜェ…、自分の非力さを呪いながら地面に崩れ落ちた奴らの顔。フフ…弱い、弱いんだよ。そんな朽ち果てた技でこの俺に勝とうと思った自分の愚かさを嘆くんだな…。フフフ…ハハハハ！ …ハーッ、ハッ、ハッ、ハッ!! 蛇足だが、収録後に六本木までいって喰った上カルビとワカメサラダはうまかったぜ。ああ、止まらない！ 誰かッ!!

以前からたびたび、もっと色々な側面からの庵を演じてみたいといってきましたが、今回ようやく、少しだけその願いが叶いました。というものの、実際はほとんど、庵自身は戦闘シーンばかりでしたが、その中で多少、いつもと違う感情がのぞけたので。どんなことが起きたのかというと…フフフ。それはまた別の機会に…。

てなわけで、前回の告知で皆さんご存知でしょうが、このラジオドラマは10月スタートしたTBSの新番組で放送されました。CDも発売されるそうですので、ラジオを聴いた人も、聴けなかった人も、楽しみに待っていてくださいね。そして、感想など頂ければ、本当に嬉しいです。

ではまた！



八神庵／『The King Of Fighters '96』
©SNK 1996

安井邦彦（やすいくにひこ） YASUI KUNIHIKO PROFILE

誕生日：12月12日
出身地：愛知県
血液型：A型
趣味・特技：音楽鑑賞、ウォーキング（バイクにも乗るが今はお休み）、夜中のギター演奏
声優歴：3〜4年
〈声優としてのキャリア〉
ネオジオゲームキャラ 八神庵（KOF'95、KOF'96）／サンゼルマン伯爵（真説サムライスピリッツ武士道烈伝）
テレビアニメ：「ゴールドEH」「銀河戦国群雄伝ライ」「バケツでごはん」「あずきちゃん」他
オリジナルビデオアニメ「特捜戦車隊ドミニオン」「超時空世紀オーガス02」他
海外ドラマ、映画「怪奇の館」「メルローズ・プレイス」「ビバリーヒルズ青春白書」他

PRESENT FOR YOU!!

安井邦彦サイン入りCDケースを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「遊びは終りだ!! 12月号」係
締切りは12月9日必着。発表は2月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。
9月号の当選者は愛知県の鮫島志匡さん。おめでとう!!

T mode

桜井 智 連載 最終回

ちょっと寂しいけど きっとまた会えるよね！ 本当に今までありがとう!!



みなさんに応援していただいたこのコーナーも、今回で最終回となってしまいました。元気な智ちゃんに会えなくなっちゃうのは、ちょっぴり寂しいケド、これからの活躍に期待しましょう。

ミュージカルのセイントテールも無事終了！

ついについに、今月が最終回になってしまいました。毎月、このページでは、ゴウカイザー＆桜井智情報を書かせていただきました～。最後も思いっきり書いちゃいま～す！ すっかり、夏も終わってしまいましたNe！ 寒いよ～（笑）。

そうそう、終わってしまったといえば、TVアニメ『怪盗セイント・テール』もミュージカル公演も、無事終了しました！ 応援してくださったみなさん、本当にどうもありがとう。

大忙しだった夏!! でも、秋も忙しそうな予感？

今年の夏は、ミュージカルに、コンサートに、ミュージカルに…、大忙しでしたけど、11月にはオリジナルビデオの撮影に入りま～す。

内容は…、というと、笑いあり、笑いあり、笑いありのコメディタッチな作品になりそうです!! 桜井智、お笑いに転向か…!?（笑） 来年発売になるので、お楽しみに…。

そして年末には、去年同様、クリスマスファンタジーLIVEを、12月24日から27日の4日間、TBSホールで行います。私、桜井智と朝倉薫演劇団のメンバーと、寒～い冬の日の、熱い時間を一緒に過ごしませんか～？

誕生日に貰った『ノエル』やり方が分からず玉砕中のわたし…

25才になった私、今後もひたすら前向きにがんばります。

そういえば、誕生日プレゼントにプレイステーションと『ノエル』をいただいちゃいました～！

でっでも、プレイの仕方がよくわからなくて、まだ楽しめていない私に、誰か救いの手を～！ っていってたら、ファンの方からいろいろ参考書をもらったりしちゃいました。どうもありがとう。

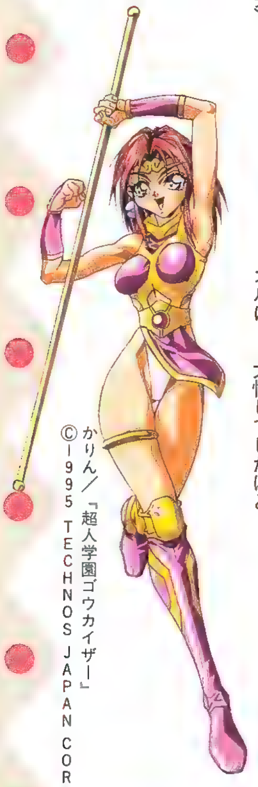
きっとみんなは簡単に操作してるんだろうな～っと思いつつ、プレイステーションを手にしています。

あと、ゴーカイザーもお忘れなく…♡ ネオジオのゲームはもちろん、OVAのカリンちゃんも、あいかわらず元気ですから…Ne。

そう、OVA情報ですが、「エンジェル伝説」では、古武術をやってる小磯良子…、そしてガルフォースでは16才のパティ役を演ってます。

そしてなんと、新しいラジオ番組も決定しました。毎週金曜日、夜21：00～21：30「天外魔境～無国籍食堂（であいのちゃや）～」（文化放送）他です。みんなの楽しいハガキ待ってま～す♡ っと、今月もお知らせばかりしてしまいました～！

このページを毎月読んでくれた皆さん、本当にどうもありがとうございました。またどこかでお会いましょう!! 桜井智でした♡



桜井智プロフィール

［本名］八田友江　［誕生日］1971年９月10日　［出身地］千葉県市川市　［血液型］AB型　［身長・体重］158cm・46kg　［サイズ］B80・W57・H80　［趣味］ジョギング、日本舞踊、洋裁、キーボード演奏　［所属］エルスタッフプロモーション　［これまで担当したネオジオキャラとタイトル］かりん／『超人学園ゴウカイザー』　リムルル／『サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣』

●ある時はTVアニメやゲームの声優、ある時は一人のボーカリスト、そしてある時は『朝倉薫演劇団』の看板女優と、多岐にわたって大活躍中！

PRESENT FROM TOMO

桜井智サイン入りTOMO夏'96 LIVEパンフレットを抽選で１名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。

〒112 東京都文京区水道2-13-12SKビル202　㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「T－mode　12月号」係。

締切りは12月９日必着。発表は２月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承下さい。

９月号の当選者は、大阪府の和喜田陽介さん。おめでとう!!

RELEASE INFORMATION

PHOTOGRAPHS



「STAGE」
角川書店
A５判／オールカラー80P
￥1,500（税込）
1996年２月14日発売
●ファースト写真集。

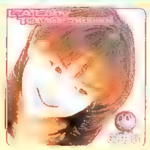
NOW PRINTING

「TOMO夏'96LIVE（仮）」
ビクターエンタテインメント
VIVL-187/VILL-115
￥6,800（税込）
11月21日発売予定
●'96年８月18日、東京・赤坂BLITZでのライブ。

VIDEO／LD



「Cherry」
ビクターエンタテインメント
VICL-762　￥3,000（税込）
1996年４月21日発売
●オリジナルセカンドアルバム。全曲桜井智自身が作詞。

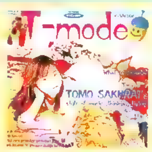


「L.A.Early TOMO Sakurai」
ポニーキャニオン
PCCG-00352
￥3,000（税込）
1996年３月21日発売
●L.A.時代の代表曲８曲と、新曲２曲を新録で収録。



「ACTRESS～朝倉薫演劇団劇中歌ベスト・セレクション～」
パイオニアLDC
PICA-1090　￥3,000（税込）
1996年２月21日発売
●劇中歌などをセレクト。

CD



「T-mode」
ビクターエンタテインメント
VICL-687　￥3,000（税込）
1995年９月21日発売
●ファーストソロアルバム。

［ラジオ］「アニメExpress～ギャラクシーネットワーク～」TBS／毎週土曜日・24：30～25：00、MBS／毎週土曜日・23：30～24：00、CBC／毎週日曜日22：00～22：30
「チェリー・プリンセス」FM富士／毎週日曜日・９：30～10：00、KBS京都／毎週土曜日・24：00～24：30、東海ラジオ／毎週土曜日・22：30～23：00

家・庭・版

新作モード情報

MVSから家庭用への変更点をフォロー

MVSから家庭用になったことで追加されたモードや、変更点などを紹介していくコーナー「新作モード情報」。今回は通常版に加えて、『KOF'96』CD版で使えるボスの技コマンド表もついた、4ページの特別版でお届けだ！

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

CD版ではボスキャラが使用可能！デモもあるぞ

SNK
カセット 9月27日発売 32,000円
CD-ROM 10月25日発売 8,800円

カセット版にひき続き、先月CD版が発売された『KOF'96』。前号で紹介した通り、このCD版では隠しコマンドを入力することにより、中ボスの神楽ちづるとラスボスのゲーニッツが使用できる。

他にもデモ再生モードなど、お得な変更点がいっぱいだ。

CD版のみのおトクモードがいっぱい！

❶家庭用「サバイバー」モードの追加仕様

CD版ではデータセーブ時に最高タイム及びスコアを出した使用キャラの名前もセーブできるようになった。

また、カセット版ではオプションで変更できた難易度とタイムが、CD版ではそれぞれレベル1・ノーマルで固定されるようになった。

❷デモ再生モード

CD用の特典として、デモ（ちづる前デモ・エンディング・ゲーニッツ前デモ・エンディング）のみを見ることができるモード。

ただし、デモはノーコンティニューでクリアしたチームのものしか見られない。レベル1でもOKなので、まずはがんばってクリアをめざそう。

❸ボスが使用できる

CD版のみ下記の隠しコマンドを入力すると、神楽ちづるとゲーニッツがキャラ選択画面に登場。対人戦、対CPU戦ともに使用可能だ。

ボスキャラ使用コマンド

キャラクター選択画面のときスタートボタンを押しながら↑＋B、→＋C、←＋A、↓＋D

❹デモを2種類追加

ボスが使用可能になったことにともない、CD版ではデモも専用のものを追加。

草薙京、八神庵、神楽ちづるの3人がチームを組んだ時、3種の神器チームとして、専用の中間・エンディングデモになる。とくに八神ファンはこのエンディングは必見！ ゲーニッツがチームにいる場合、専用のエンディングになる。ただしゲーニッツと神楽ちづるが同じチームにいる場合は、チームエディットのエンディングになってしまう。ちょっと残念。



読み込み中のイラストは各キャラ2種類あるぞ



新たに加わったデモセレクト画面



三種の神器チーム。なんと専用デモだ



餓狼チームの下にボスが出現！

風雲スーパータッグバトル

家庭用カセット版に追加された新モードをくまなく紹介！

-SNK-
カセット
11月8日発売　32,000円
CD-ROM
発売日未定　価格未定

やっとカセット版が発売された「風雲スーパータッグバトル」。今回はカセット版に新たに追加されたモードを紹介だ。この新モードを使えば、強くて勝てなかったCPUにも楽勝できるようになるぞ。

追加されたモードは全部で5つ

新たに加わったモードは、全部で5つ。ここでそれらを紹介しよう。

●LEVEL
CPUの強さを変えることができる。VERY EASYからSTRONG HARDまで全部で8段階。低く設定すれば、初心者でもそこそこいける。

●GAME SPEED
ゲーム中のスピードを変更できる。LOW（90%のスピード）NORMAL（通常のスピード）FAST（120%のスピード）の3段階。遅くすれば必殺技のコマンド入力も楽にできるぞ。

●GAME TIME
試合の制限時間を変えることができる。制限なし、210秒、180秒、90秒の4段階。時間制限なしにすれば、思うぞんぶん必殺技や連続技の練習ができるぞ。

●LANGUAGE
ゲーム中に使用する言語を設定できる。日本語、英語、スペイン語、ポルトガル語の計4カ国語。



これがモード選択をすることができるオプション画面だ



LEVELを低く設定すればボスも楽勝！…かな？

新作モード情報分室

超♥お得情報こおなあ～

神凰拳

ついに発覚！ボス使用コマンドを完全紹介！

-ザウルス-
カセット
6月13日発売　32,000円
CD-ROM
8月23日発売　7,800円

発売してしばらく経った「神凰拳」。さんざんてこずらされたあのボスキャラを自分で操作できるようになるコマンドがついに判明したぞ！

この強力キャラを使って他の神達を叩きのめしてやろう。

使用できるのは中ボス2キャラと大ボスルシファー

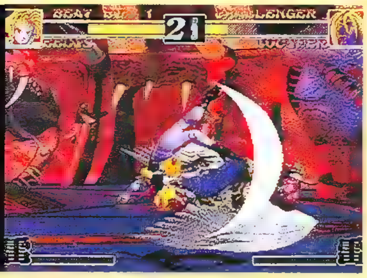
コマンドを入力することで使用可能になるキャラクターは全部で3キャラ。このコマンドはMVS、カセット、CD-ROM共通だ。

中ボスの「獣神ベヒモス」「サッキュバス　イーリス」の2体と、最終ボスの「魔王ルシファー」だ。

ベヒモスは典型的なパワーファイター。一撃の威力がとても大きい。

イーリスはベヒモスとは反対にテクニカルなキャラクター。一撃の威力は低い（と、いってもそこは中ボスなので通常キャラよりは高い）が、すばやい動きで相手を翻弄できる。

ルシファーはさすがに最終ボスだけあってすさまじい力を持っている。技の威力は、ベヒモスをも凌駕し、強力な飛び道具でライフをガンガンけずることができる。



イーリス対ルシファー、夢の対決も…



魔王ルシファー　技コマンド表

●必殺技	
ペンタグラムドゥーム　属性　雷	←ため→＋AorC
ペンタグラムルイン　属性　雷	←ため→＋BorD
マインドウェイブ　属性　火	↓ため↑＋AB
●天変地異技	
ダークサイドゲート(ABCため)　属性　雷	←ため→ABC
アンガーボディソニック(BCDため)　属性　火	←→←→＋AB
●超神拳技	
フレアバースト	ABCD同時押しでため、離す

サッキュバスイーリス　技コマンド表

●必殺技	
ナイトメアウイング　属性　風	↓↘→↗＋AorC
ファントムクロイツ　属性　風	→←→＋BorD
ダンシングニードル　属性　雷	空中で←↓↙＋BorD
バットイリュージョン　属性　風	↓↑＋A
●天変地異技	
ルナティックジュエル(ABCため)　属性　雷	↓↙←↓↘→↓↙←＋AB
キリングチャリオット(BCDため)　属性　風	→↓↘→↓↘＋CD
●超神拳技	
ミッドナイトフィアー	→↘↓↙←↓↘→＋BC

獣神ベヒモス　技コマンド表

●必殺技	
ワイルドスナップ　属性　火	↓↘→＋AorC
デッドリーブレス　属性　火	↓↙←＋A
ニトロブレイク　属性　雷	→↓↘＋C
●天変地異技	
マーダーファング(ABCため)　属性　雷	↓↘→↓↘→＋BC
ハウリングビースト(BCDため)　属性　火	→←↙↓↘→＋AB
●超神拳技	
グランドエクスプロズン	↓↙←↓↘→＋CD

ボス使用コマンド

獣神ベヒモス
酒天童子にカーソルを合わせBCBCBBCと入力し、AorDで決定。

サッキュバスイーリス
ベンテンにカーソルを合わせCCBBCBCと入力し、AorDで決定。

魔王ルシファー
スサノオにカーソルを合わせBCCCBBBCと入力し、AorDで決定。

※コマンドはすべてキャラが右向きの時のものです。

CD版 ボス全必殺コマンド



護りし者 神楽ちづる



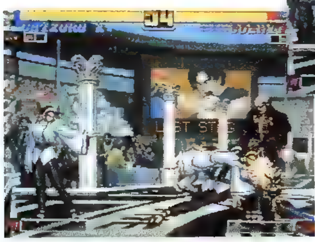


















技コマンド表

●投げ技	
令月	←or→+C
回天	←or→+D
●必殺技	
百活 天神の理	→↓↘+AorC
弐百拾弐活 神速の祝詞	→↘↓↙←+AorBorCorD
弐百拾弐活 神速の祝詞・天瑞	神速の祝詞中↓↙←+再ボタン入力
百八活 玉響の瑟音	←↙↓↘→+AorC
●超必殺技	
裏面八拾伍活 零技の礎	↓↙←↙↓↘→+AorC
裏面壱活 三籟の布陣	↓↙←↓↙←+BorD



KOF'96

吹き荒ぶ風 ゲーニッツ

























技コマンド表

●投げ技	
МЭЙФУ НО МОН（めいふのもん）	←or→+C
СОКАЦУСАЦУ（そうかつさつ）	←or→+D
●必殺技	
ЁНОКАЗЭ（よのかぜ）	←↙↓↘→+AorBorCorD
ВАНГЁ ТОКОБУСЭ（わんひょう とこぶせ）	↓↙←+A
ВАНГЁ МАНЭЦУ（わんひょう まめつ）	↓↙←+C
ГЕГА（ひょうが）	↓↙←+BorD
●超必殺技	
真八稚女・МИЗУЧИ（しんやおとめ・みずち）	↓↙←↙↓↘→+AorC
真八稚女・ЖИССОКОКУ（しんやおとめ・じっそうこく）	（パワーMAX時）↓↙←↙↓↘→+AorC
ЯМИДОКОКУ（やみどうこく）	投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←+C

その後の狼炎チーム

三匹が行く！

作・画／坂本かずみ





毎号2頁しかないというのに最近の若い者はムダ遣いばかりしおっ…
てっ
あんたのせいだろ親父ーーっ!!
ひえんしっぷーきゃく
ぬう いい蹴りだ
しかしまだまだだぞリョウ!!
なにっ!?
このわしが直々にけいこをつけてやろう
こいっ
オオーッス
でーん
もーっ いいかげんにしてよお父さんたち
はずかしいわねーっ
なんて血の気の多い一家なんだ…
これじゃ本当に話が進まねえ…
ガザ
誰だ!! そこにいるのは!?
ダダーーッ
…って
えっ!?
ズガガガガガガガ
…八神
はっ…速え…
ずっとパワー溜めてたんだな…静かだと思ったぜ
おい…止めたほうがいいんじゃねえのか?
オレが!?
やだよさわりたくねえよ
うっとり…
まってわしはただ…
ドッゴオオオオオ
ーーという非情な場面で続いちゃうんでーす♡ ホント2頁ってスグ終わるね
つづく♡

ネオジオキャラ声優インタビュー

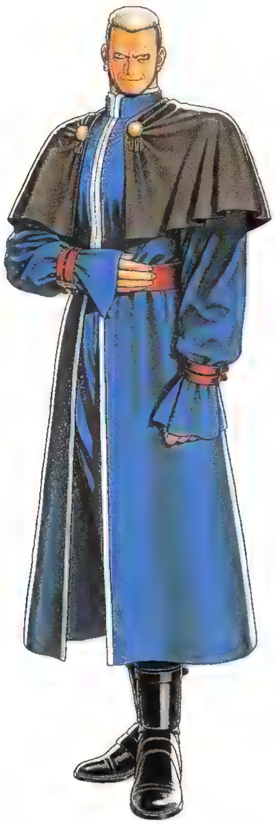
K・O・F'96

島よしのり&斉藤亜紀子

もともとコメディアン志望だったんです！（島よしのり）

小さい頃から声を使った仕事が夢でした！（斉藤亜紀子）

K・O・F'96のCD版では念願の使用キャラになるゲーニッツと神楽ちづる。
今回の声優インタビューは、ネオジオゲームキャラではお馴染みの島よしのりさん（ゲーニッツ役）とゲームキャラ初挑戦の斉藤亜紀子さん（ちづる役）にお話を聞かせてもらった。









斉藤亜紀子（さいとうあきこ）

誕生日：1973年4月26日
出身地：北海道
血液型：B型
趣味：ショッピング（雑貨）、旅行、人間観察、お化粧、ビリヤード
声優歴：1年目
声優：SNKゲームキャラクター声優
フレア・ローレンス／『ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝』（サイトロンビデオ）
神楽ちづる／『KOF'96』
その他のお仕事：読売テレビアナウンス業務

島よしのり（しま）

誕生日：1955年7月20日
出身地：大阪府
血液型：A型
趣味：演劇「GROUP午前8時の太陽」主宰、ギター（フォーク）演奏、野球、音楽鑑賞
声優歴：19年
声優：SNKゲームキャラクター声優
テムジン／『龍虎の拳2』
如月影二／『龍虎の拳2』『KOF'95』
クラーク／『KOF'94』『KOF'95』『KOF'95』『KOF'96』
チャン・コーハン／『KOF'95』
ゲーニッツ／『KOF'96』
その他のお仕事：番組・CMのナレーション、イベント司会等

「ボスキャラの2人は実は事務所の先輩、後輩だった！」

――まず、この世界に入ったきっかけを教えて下さい。

島「最初は、アナウンサーとかナレーターになるという気はなかったんです。どっちかっていうと高校の時に落研に入ってたこともあって、コメディアンになりたかったんですよ。たまたま大学のゼミの友達が養成所受けるといったので、おもしろそうやなと思って一緒に受けたんです。それ彼がすべったんですよ。僕は通ったんだけどね（笑）。

大学3年の時にその養成所通って卒業と同時に今のTTB（大阪テレビタレントビューロー）所属して19年になります。

もともと人前で仕事がしたいという気持ちがあって、コメディアンか学校の先生になりたいと思ってました」

斉藤「私は小さい時から声を使った職業に憧れてました。最初にアナウンサー、そのあとナレーターとかレポーターとかになりたいなと思ってて、高校の時には声優もいいなと思ってたんです。

大学4回生の時に、TTC（大阪テレビタレントセンター）の夜間に1年間通って大学卒業と同時に、そのままTTBに入って、声職人としての第一歩を歩み出しました」

――声職人って、かっこいいですね。ところで斉藤さんはゲームキャラのボイスは初めてということですが、どんな感じでしたか？

斉藤「最初にフレアの声をやった時に声優名鑑に載せて頂いたんですけど、その時にやっぱりゲームキャラクターの声がやりたいなと思ってて、そういうコメントを書いたんです。そしたらちづるの役を頂きまして、とても嬉しかったです」

「役作りに苦労した島＝ゲーニッツ 地のまま・斉藤＝ちづる」

――それぞれキャラクターについての印象を教えて下さい。

島「SNKさんで今までいくつかのキャラクターをやらせていただいたんですが、どっちかっていうとおちゃらけ路線、テムジンとかのイメージが強かったんです。だから、おもしろくやらせていただきましたね。冷酷とか残酷とかったキャラクターは、ちょっとむずかしかったけど」

――斉藤さんはどうですか？

斉藤「変な歩き方だなと思いましたけど。プロフィールを初めて見た時に共通点が多かったんですね。趣味が似てて

ネオジオキャラ声優インタビュー



にっこり笑ってハイポーズ♡　なかなか似合いのカップル!?

寝るのが好きとか、辛いものが好きとか」

――それじゃ、やりやすかったとか？

斉藤「そうですね、このまんま地で。なんかちづるの絵を見た時に島さんが似てるなっていったんですよ、って覚えてないんですか」

島「自分の言葉に責任もてへんから（笑）」

斉藤「ちづるって、きれいで気品があるから、似てるっていわれた時はうれしかったです」

――役づくりはどんな感じのイメージでしましたか？

島「世間でも牧師とかお坊さんっていうのは、人前では非常にニコニコしながら、結構、心の中は冷酷な感じの2面性を持っている…そんなイメージでやりましたね」

斉藤「地のままでやれたので、特に役づくりとかはなかったです」

――セリフで印象深いものがあったら教えて下さい。

島「僕の中では、セリフより"笑い"が印象深いですね。ものすごくこだわりましたから。押さえた感じの笑いをやることによって、その中に冷酷さとか残酷さみたいなものを出すといった感じで、ものすごく苦心しましたね。だから、笑いが好きですね」

斉藤「どのセリフも、実際にいわれたら腹立つセリフばかりじゃないですか。ゲームをやる友達に、ちづるに"どうかしら？"っていわれると、めっちゃ腹たつねんっていわれました。だから"どうかしら？"かしら（笑）」

――サイトロンさんの方でラジオドラマをやりましたよね。その時の感想など聞かせて下さい。

島「関西っていうのはそういうラジオドラマっていうのが少ないんですよ。ほとんど制作しないから、声優の仕事っていうのはあんまりないんです。だから今回、東京の声優さんと一緒にやらせて頂いて楽しかったです」

斉藤「私、実家が北海道なんでこっちでの活躍をなかなか両親に見てもらう機会がなくって…。だから、SNKさんみたいな全国区のお仕事はうれしいんですよ。なんか、ラジオも両親が聞いてくれたみたいで、聞いたよって電話があったんです」

島「泣かせる話やな」

――そのドラマの収録ではどんな点に苦労しましたか？

島「他の人のテンションが高いでしょ。みんなが"わー！"とか"おー！"とかやってる中で、一人テンションを押さえてたんです。とにかく、冷酷さとか恐ろしさとかをいかに出していくかが、自分の中で苦心したところですね」

斉藤「まだ、アフレコとかそういうのに慣れてなくて、演出の人に"もう一回お願いします"って何回もいわれたんです。それで何回も何回も同じセリフとかやって、その間まわりで先輩たちが待ってるわけじゃないですか。申し訳ないなってずっと思ってて、最後に"OKです"っていった途端に、皆さんが拍手してくださったんですよ。それがすごく嬉しくて…」

島「みんな早く終わってよかったって拍手したんよ（笑）」

「声とはうらはら!? 収録中のスタジオの意外な実態！」

――おもしろいエピソードなどあったら教えて下さい。

斉藤「みんなおなかがすいてグルグルなりまくってたんですよ。弓さんとか生駒さんとか（笑）。本当に響くんですよね、紙の音とかも」

島「ペーパーノイズとか気を遣いますからね。だからみんなおもしろい動きしてましたよ。ドラマは格好よく聞こえてても、スタジオの中は不細工なもんですよ」



おっ、エンディング？　実は人がプレイしたやつなのだ！



お馴染み『ねこすろ』撮影会。最後までお茶目な２人でした

斉藤「野中さんなんか、アクロバティックなこととかしてましたよね」

島「足音も出したらいかんって感じで、ツイスターゲームをやってるみたいな感じでしたよ」

「ゲーム好きの2人！ ところで気になる腕前の方は？」

――ゲームはやられますか？

島「ネオジオCDを息子に買ってあげて、ソフトもいろいろと持ってますよ。よく息子と一緒に対戦とかしてます。やっぱりクラークとか、テムジンとかよく使いますね」

斉藤「ゲームやりながら"やー！"とか一緒にしゃべってたりするんですか？」

島「そうそう」

斉藤「それって贅沢ですね。わぁ、いいな」

――斉藤さんはどうです？

斉藤「私は23年間生きてきて、一度もレバー握ったことがないんです。でもゲームセンターにはよくいくんですよ。でも友達でちづるまでいける人がいないから、人のやってる後ろでよく見てます（笑）」

――最後にファンの皆さんに一言お願いします。

島「ゲーニッツは冷酷なキャラクターだけど、やってる本人はぜんぜん違うので僕についてきて下さい（笑）」

斉藤「ゲーセンなんかに時々出没するので、私のためにちづるまで勝ってください、そしたら生でセリフいってあげます！」

趣味のお部屋

♠よしのりの部屋



芝居が好きで、うちの事務所（TTB）の仲間の生駒治美、稲毛一弘、ほりえかおり、野中政宏などが集まって『GROUP 午前8時の太陽』という劇団を作ってるんです。

最近だと、去年の8月に、大阪のテイジンホールというところで『MY BLUE HEAVEN～私の青い空～』という芝居をやりました。内容は、大阪のとある街にある『青空荘』に住む人々のどこか哀しい物語でしたね。

とにかく、昔から集団でワイワイやるのが好きなんですよ。まあいろいろとたいへんなこともありますけどね。だから、また来年あたりに脚本をかいて、芝居をやりたいと思ってます。

◆亜紀子の部屋



私の趣味は、いろいろありますが旅行にいくのが一番好きですね。

特に家族旅行！　小さい頃から家族4人でいろいろなところに旅行しました。

最近だと2年前にバリ島にいきました。これは、その時の"斉藤家仲良しショット"です。祝・斉藤家全国誌デビュー!!

でも、この本が発売になったあと、家族から「何でもっと写真映りのいいやつを選んでくれなかったの～」なんて、クレームがくるかも（笑）。

実家のある北海道から大阪に出てきて5年目なんですが、今、こうして一人で頑張っていられるのは、家族の応援のお陰です。

お父さん、お母さん、お姉ちゃん、またみんなで仲良く旅行にいこうね。

最新音楽 CD & VIDEO

CD 宿命の対決、京VS庵!! 真の戦いが今はじまる!!



THE KING OF FIGHTERS '96 ドラマCD

SNK

11月7日発売　¥2,500(税込)CD：PCCB-00230
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

声の出演：野中政宏、モンスター前塚、臼井雅基、安井邦彦、島よしのり、斉藤亜紀子、弓雅枝、辻 裕子、さとう珠緒、生駒治美、松田健治、大塚明夫

ラジオを聞き逃した方、お待たせいたしました。KOF'96ラジオドラマのCDが登場だ。

しかも、ラジオでは聞けなかった分も収録された完全版。ゲームのオリジナル声優によるドラマなので、ファンは必聴の1枚だぞ!!

〈ディレクターノーツ〉

10月13日よりTBSラジオ「子安、氷上のゲムドラナイト」(毎週日曜日25：00～25：30 ONAIR)で、サイトロンのドラマが放送されます。その第一段がサイトロンではおなじみの「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」。オリジナルキャストに加え、演出家に千葉繁氏をむかえ、今回は草薙 京と八神 庵の宿命の対決をドラマ化しました。

また、このドラマは、インタラクティブドラマになっていて、ラジオでは次週のドラマをリスナーがリクエストで選べる方式になっています。そして、このCDドラマの中では、放送されたものも、放送されなかったバージョンも両方収録しています。つまり2通りのドラマ展開が楽しめるということです（また、プログラム機能を使えば、違ったシナリオを作ることも可）。

ラジオでオンエアされなかったドラマを聞いてみたい人は、このCDで再度、KOF'96を満喫してください。

CD K.O.Fベストチューンをよりダンス・ポップに!!



KOF DANCE TRAX

SNK　新世界楽曲雑技団

11月21日発売　¥2,500（税込）
CD：PCCB-00233
¥1,200（税込）
LP（アナログ）PCJB-00001
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

今までのKOFシリーズのベスト曲集に、さまざまなアレンジを加えたアルバムが登場だぞ！

しかも、現在日本の音楽界でも大活躍中のクリエーターによるアレンジだっていうから、キュートでヒップで、ごっきげんなアルバム間違いなしだ!!

家で一人、聞いて楽しむもいいけど、やっぱりダンスアレンジってくらいだから、ダンパで流して、みんなでパーンと盛り上がっちゃうのがいいかもね！

〈ディレクターノーツ〉

KOF'96アレンジアルバムに続き、今回は「KOF DANCE TRAX」の登場です。

このコンピレーションアルバムはあえてジャンルでいうと、Houst+Tr.ip-Hop+Euro-House+R&B（Hip-Hop?）+Rahhae Dub（+Jungle）という選曲になっています。

ハウス界からは、リル・ルイス、マテオ・マトス、ハウスファンデーション、GTS。リル・ルイスはハウスミュージック創世記から活躍している変態系天才。この人とフランキー・ラリーが今のハウス界を作ったといっても過言ではないでしょう。

恐らく、他のハウスDJが色々いわれても、多くのハウスを愛する人はこの変態系天才だけはリスペクトしている。

Trip-HopではCHILLJET。この名前は聞き慣れなくても「MORE DEEP」といえばご存じの方も多いでしょう。日本に"カッコイイダンス"という概念を植えつけた人達。

R&B・RapではSWEET JODI。さすがに本場のカッコイイ黒ノリです。

Raggae Dub（Jungle）からは朝本浩文、UAの「情熱」を作曲、プロデュースした人。何かこの曲スゴイです。とにかくスゴイ!! この人の精神構造を疑っちゃう程スゴイ。

Eurp-HouseからはRAVEMAN。何も考えずに楽しくなっちゃいます。この人の名前は知ってる人、結構いると思いますよ。そうあの「Pumpin」「ファキン・シリアス」の人たちです。BuZZ、NuもArea、VELFARRE、ロンドで遊んだ人ならきっと堪能できるはず。

以上、詳しいことはインナー内の紹介のページを見ていただくとして、このとりとめのない説明でちょっとでも興味を持たれた方は、ぜひ中身の音に触れてみて下さい（買わなくてもいいから聞いて見て下さい）。

このアルバムが、今後、みなさんが持ち続けるであろう日常生活の中のちょっとした楽しみ、"自己演出"の助けになれば幸いです。



サムライスピリッツ 天草降臨

SNK　新世界楽曲雑技団

12月4日発売　¥1,500（税込）
CD：PCCB-00231
発売元：ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
初回特典：スーパーピクチャーCD

サムライシリーズの最新作が早くもリリースされる！

いつもながら独特の世界観を醸し出すサムライの音楽は今回も健在！ その他にもシリーズ最多の全キャラクターのボイス、SEを収録した完全版だ！

CD 侍達の新しい世界が今、ここに見参!!

〈ディレクターノーツ〉

サムライシリーズも通算4作目となるわけですが、今回はキャラクター数も一層増し、旧作からのキャラクターが復活した。サムライシリーズにコメントを書く時に毎回書いてると思うが、ゲームとゲーム音楽がこれほどマッチングしたゲームはないように思う。

効果音を主体としたゲームBGMは私の知るところでは「サムライスピリッツ」シリーズ以外にはない。これは、「サムライスピリッツ」という世界観にマッチする「音楽」であって、それがすべてのゲームにマッチするというわけではないのだ。収録曲は効果音主体のものだけではなく、ガルフォードやナコルル、リムルルなどの曲は過去の曲のリアレンジバージョンになっているので、そちらもお聴き逃しなく。

NEO・GEO FREAK PRESENT for you
プレゼントコーナー

1


風雲スーパータッグバトルポスター／15名
（SNK）

2

KOF'96
ポスター／5名
（SNK）

3


真サムライスピリッツ柳生十兵衛テレフォンカード／5名（SNK）

4


野中政宏サイン入り
テレフォンカード／3名
（ネオジオフリークサービス部）

5


痛快ガンガン行進曲
音楽CD／3名
（ポニーキャニオン／サイトロン＆アート）

6


トップハンター
音楽CD／3名
（ポニーキャニオン／サイトロン＆アート）

7


ソニックウィングス3
音楽CD／3名
（ポニーキャニオン／サイトロン＆アート）

8


溝口誠タオル／4名
（データイースト）



応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。締切りは12月9日必着。発表は2月号（1月9日発売）誌上。

ネオジオフリーク10月号プレゼント当選者発表

①KOF'96ポスター　泉本まさえ・大阪府／長部芳子・東京都／高田比呂志・福岡県／松岡七枝・群馬県／澤井志織・宮城県／久下尚史・兵庫県／谷陽香・香川県／橋本細苗・福岡県／阿部たかみ・長野県／藤井伸也・広島県

②KOF'95ビデオ　金尾利彦・兵庫県／武智由花・愛媛県／吉田恵・千葉県／長内香澄・青森県／神崎真美・大阪府／大塚順子・東京都／高畑徹・愛知県／佐久間隆則・群馬県／吉田亜矢子・東京都／木村博美・福岡県

③NINJA MASTER'S覇王忍法帳ポスター　中村美香・長崎県／手塚秀幸・栃木県／前田智子・東京都／伊藤昭人・福島県／甲田充明・茨城県／尾崎英隆・和歌山県／青沼武志・長野県／森田純生・愛知県／光永浩司・東京都／土門奈生子・北海道　他40名

④餓狼伝説3 CDソフト　武田麻記子・愛媛県／今野真理子・山口県／坪井裕樹・東京都／中村勝也・千葉県／玉木康弘・岐阜県

⑤パルスター 音楽CD　石島利則・栃木県／大森光泰・岡山県／竹内一晋・東京都

⑥餓狼伝説3 Tシャツ　辻貴子・奈良県／国分香代子・東京都／瀬戸幸恵・北海道／石川敬一郎・神奈川県／穐山和之・東京都／若林一徳・長野県

⑦SNKポストカードセット　西井喜一郎・東京都／駒谷末穂・北海道

⑧草薙京バッチ　森田直明・静岡県／星紘美・福島県／増田一美・神奈川県／守屋和・北海道／野口大輔・千葉県／日並数馬・福岡県／前田英律・静岡県／神岡仁美・埼玉県／神野錦・兵庫県／杉山健太郎・愛知県

以上のみなさん（敬称略）が当選です。おめでとうございます。

ネオジオフリークサービス部提供
NEO·GEOオリジナルグッズ 通信販売コーナー

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ペタペタ転写シール



こすると紙や肌にも転写できるぞ！暗いところでも光って見えるスグレモノです。5種類1セット（どちらのタイプか必ず明記）。

価格：3,090円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：TS-KOF-01

タイプA：草薙京、日本チーム、新・女性格闘家チーム、新・怒チーム、餓狼チーム
タイプB：八神チーム、サイコソルジャーチーム、龍虎チーム、ボスチーム、キムチーム

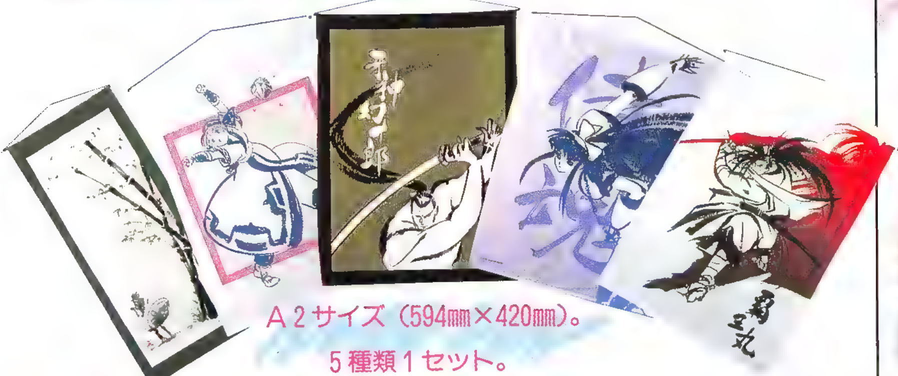
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96ムービングペット



『KOF'96』人気の4キャラのマスコット人形。各キャラとも吸盤タイプとキーホルダータイプがあり、8体1セット。

価格：2,060円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：MP-KOF-01

サムライスピリッツ・タペストリー



A2サイズ（594mm×420mm）。
5種類1セット。

価格：3,090円 送料：E（送料一覧表参照） 商品番号：TP-SAM-01

フィギュア

クレーンゲームのフィギュア



●龍虎の拳　外伝（10体1組）　商品番号：F-RYU-01



●サムライシリーズ（10体1組）　商品番号：F-SAM-02

価格：2,060円　送料：D（送料一覧表参照）

ポストカード

6枚セット。

価格：309円
送料：C（送料一覧表参照）
商品番号：PS-01



覇王丸ステッカー



ヨコ16cm×
タテ8cm。
2枚1組

価格：1,030円　送料：C（送料一覧表参照）商品番号：ST-HAO-03

テレホンカード

NFオリジナルテレカ。
各限定300枚！

価格：1,236円　送料：A（送料一覧表参照）



●ナコルル・リムルル
商品番号：T-NR-02



●舞・ユリ・アテナ　商品番号：T-YMA-04

草薙京ジグソーパズル

300ピース
（サイズ：
38cm×26cm）。

価格：1,545円
送料：D
（送料一覧表参照）
商品番号：
P-KYO-01



Tシャツ

イラストは森気楼。
Lサイズのみ。



価格：2,884円
送料：B（送料一覧表参照）
商品番号：S-YMA-01

通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください(『申込方法』参照)。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●ご入金日から商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承下さい。
●在庫僅少の赤印のあるものは、事前に在庫のご確認をしていただいた方がよいと思われる商品です。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、またはすでに破損していたり不良品であった場合は、送料当社負担で交換をいたします。その場合、破損状態を明記して、宅配便か郵便小包の「料金着払い」をご利用のうえ、すみやかにご返送下さい。交換のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いいたします。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願いいたします。送料の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

【お問い合わせ電話番号】
☎03-5395-6314 ネオジオフリークサービス部

送料（手数料）一覧表

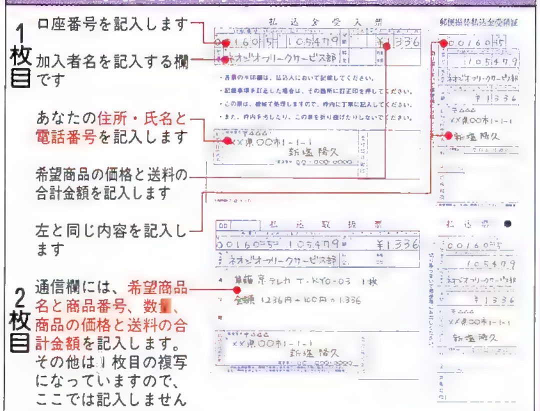
A＝いくつでも100円	D＝2個まで500円、3個以上800円
B＝いくつでも500円	
C＝1個100円、2個以上200円	E＝1個1,000円
	※なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、一番高い送料のみで結構です。

申込方法

①現金書留をご利用になる場合
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
【同封する紙に記入するもの】
①郵便番号＆住所 ②氏名 ③電話番号 ④商品名と商品番号 ⑤数量 ⑥商品と送料（手数料）の合計金額
【申込先】
〒112 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202
㈱芸文社 分室 ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。

②郵便振替をご利用になる場合
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、記入例を参考にして、口座番号、商品と送料（手数料）の合計金額、さらに住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には「ネオジオフリークサービス部」と2ヵ所ずつ記入します。
◆口座番号は「00160-5-105479」です。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、①商品名と商品番号、②数量、③商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆通常手数料は60円程度です。

郵便振替用紙の記入例



ハード



●NEO･GEOCDZ
価格:43,775円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NCZ-03



●NEO･GEOCD
価格:33,784円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:H-NC-02

周辺機器

●ネオジオCD 専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,854円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格：4,017円
送料：E（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,678円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格：2,266円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタ付きのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格：1,236円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD，CDZに付属されている。

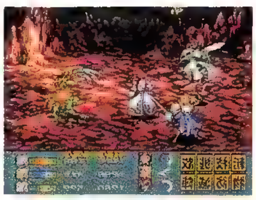
●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格：1,236円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格：3,605円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

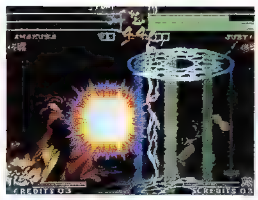
●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格：3,605円
送料：D（送料一覧表参照）
商品番号：PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。

※周辺機器に関しましては、10月9日より商品の価格が変わりましたのでご了承下さい。

ソフト予約受付中!



●真説サムライスピリッツ 武士道烈伝(CD版)
発売日:'97年春予定
予約締切日:未定
価格:未定
送料:E(送料一覧表参照)



●サムライスピリッツ 天草降臨(CD版)
発売日:12月27日
予約締切日:12月2日(消印有効)
価格:未定
送料:E(送料一覧表参照)

ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・希望商品を明記し、ハガキでネオジオフリークサービス部までお申し込みください。支払い方法等は後日ご連絡させていただきます。
商品の発送には発売日より2～3日かかります。

イラスト/しろー大野

※草薙京テレカ、八神庵テレカ、草薙京ステッカー、テリーステッカー、NEO・GEOハード、メモリーカード、ネオジオ ACアダプターはすべて売り切れです。新たなご注文はお受けいたしません。

NEO·GEO FREAK

1月号予告

次号は12月9日発売
定価580円（本体563円）

サムライスピリッツ 天草降臨

■対人戦攻略

餓狼伝説シリーズ新作

■ゲーム概要&キャラクター紹介

超鉄ブリキンガー

■ステージ攻略第5弾

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

■最新情報

◆巻頭特集

ネオジオソフト、他機種への移植度チェック

◆オールドゲーム攻略

ゴーストパイロット後編

◆もう一度愛して♡

2020年スーパーベースボール

◆声優連載コラム

生駒治美～碧い砂時計

コング桑田～人生、あーこりゃこりゃ

安井邦彦～遊びは終わりだ!!

（内容は都合により変更になる場合があります）

NEO・GEO FREAK　12月号
第2巻第12号　通巻第19号
1996年12月1日発行（毎月1回・1日発行）
定価580円（本体563円）

発行所●株式会社　芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9
出版営業TEL 03-5992-2051
広告営業TEL 03-5992-2052
編集部●株式会社　芸文社　分室
〒112 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
TEL 03-5395-6314
印刷●三晃印刷株式会社

●発行人／中西吉永
●編集人・編集長／勝俣篤
●副編集長／伊丹恭
●デスク／新井正信　田原節子
●編集スタッフ／稲葉祥子，蒲地美樹，林由貴恵，平田政憲，吉田定広，片山恵子
●攻略スタッフ／ジェイケイ，モリスケ，修羅騎士　鷹，蒼炎闘士ゆーち，MASA藤原，風のFLN，Dr.ちら，DSP-たろりん，奥女中秀麿，リトマス兄弟，T-DEN，ISHTAR，H.K，G·ARM，ウェッピン＝イレーヌ，無双拳士ま
●制作スタッフ／鳥貝なつみ
●制作協力／PRIMARY GRAPHICS（山田幸廣・山口勉・桂田和昭），根津修一，村木哲雄，松永一美，渋川賢司，早川知代子，APO　DESIGN（北田晴美・平井勉），小野真由美
●サービス部／森さくら
●広告営業部／砂山琢磨，印牧利昭，小林邦秋，内野与幸，葛西紀子，占部啓介，小林幹尚，梶敏也，織田倉啓，奥田雅弘，作花範男，中川真理子

協賛／株式会社エス・エヌ・ケイ

超！ 編集後記

●『KOF'96完全攻略マニュアル』で編集部轟沈！　マコちん、SOS…!!　早く経営者をブン殴ってクビになれ！　そして戻ってこいよ。いひひ。PS.髪の毛生えてきた？　（勝俣）

●ワシこと殿様の尊敬する人物にょ1人に、ルアーフリークなる本で文章を書いている、『ウグイ将軍』という御方がおる。いつの日か釣りで勝負してみたい。ウヌボレすぎか？　（伊丹）

●副編イタミンと指輪物語カードを買いあさり、DSP-たろりんとMTGカードを交換し、さらにマックと10円PHSを買う。金ない訳だよな俺。早いとこ髪切って赤く染めてぇ。　（新井）

●今月は絶命!!　こんなに仕事が辛かったのは久し振り。何しろ泊まり10日、内6日完全徹夜、残業？？時間…。いやん。でもJKマンと鷹Pちゃんよりは、まだ楽だったかも…。　（稲葉）

●うき～、髪切りて～!!　…と思いつつ早1年。もう腰までのびちゃったよ。これ売って誰かに金の鎖でも買ってやっかな。でもかつら作んなきゃいけないから、もちっとのばすか。（蒲地）

●部屋がジャングルになっている。夏物片付けてないのに、秋物を無理やり引っぱり出したから収集不可に…。これで冬物が出てきたら…。うう、誰かなんとかしてくれ～!!　（林）

●たんまりしごとがあったのに、どうにもちょうしがわるく、よわねはいてへばってました。おうちげーむはすすみません。ちゃくらさん、たろまん、おはなししないでね。（ジェイケイ）

●ゲーセンに行くヒマがないっす。知らぬ間にニューゲームがたくさん出てるし。このままでは時代に乗り遅れてしまうでし。早く仕事を終わらせて新宿行くしか。いえる。　（モリスケ）

●天サムで火月をプレイしてたところCPU斬紅郎に対修羅騎士攻略されました。あひ！　（鷹）

●増刊泊まりでカイ～ザ～、カイザ～。田原さん対戦の時に笑ってばっかなんだもん♡　真面目に相手してッチね。増刊進行で死にかけてた俺を救ってくれた久森さんに梅酢♡　（ゆーち）

●どーも、前々号から仕事をさせていただいておりますMASA藤原ともーします。私の拙い攻略がお役に立っていただければさいわいです。ただそんだけ。スキはあるよ。（MASA藤原）

●忙しくて某RPGも某格ゲー3も全然できません。おりゃ～。鷹の9連続泊まりにはかなわんが。ま、某3は投げ強すぎで避けの意味なくてつまらんかも。　（DSP-たろりん）

●またまた編集後記に登場するハメに。人も増えたことだし、そろそろ私に無駄なページを使わせるのはやめにしましょうね♡　…今月はべりぃたいあーど。ねむい…。　（鳥貝なつみ）

●この号が出るころには、歳とってるらしい。いやん。うちの旦那は何をくれるのかな～。最近買ってないからお洋服がいいな。しかし、この本見てナイから無理そうだ。くすん。（田原）

●『さくら、さくら～、いないのか～？………………………また電話します』
電話の前で待つ数時間前の父を思い、少し申し訳ない気持ちになる。秋の夜は長い。　（森）

ネオジオフリーク編集部が送るムックのご案内

出版社対抗KOF'96大会完全優勝達成!!
国内最強のNF編集部攻略陣がKOF'96をパーフェクトに攻略！

〈CD版KOF'96対応〉ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〜完全攻略マニュアル



内容：キャラ別基本データ（通常技・必殺技解説、キャラ別性能評価、キャンセル表、通常技・必殺技攻撃設定、防御値・回復力他）／キャラ別攻略データ（連続技、全キャラ対CPU戦・対人戦攻略他）／援護攻撃相性表、キャラメッセージ&ボイス集他
AB判　212頁　¥1,580

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〜キャラクターブック



内容：ストーリー&相関図／チームストーリー&キャラプロフィール／通常技・必殺技グラフィック／各キャラポーズ集（勝ち・負け・ダウン・気絶・挑発・ゲージため・ガードはじかれ、緊急回避他）／設定原画集／KOFシリーズ技変遷／KOF'96 10大ニュース／KOF'96筋肉番付／編集部特選エディット'96他
AB判　132頁　¥1,280

NINJA MASTER'S "覇王忍法帖"〜完全攻略マニュアル



内容：技グラフィック、通常技キャンセル・非キャンセル区分／必殺技攻撃発生時間&硬直時間／全技ダメージ値&気絶値／キャラ別基本性能・基本戦法／対CPU戦攻略／対人戦攻略／連続技／NINJAコンボ解説／NINJAコンボ分岐表／キャラ別ストーリー他
AB判　132頁　¥1,280

ART OF FIGHTING 龍虎の拳　外伝〜完全攻略マニュアル



内容：技グラフィック、ダメージ数値、攻撃発生時間、攻撃部位、技性能評価、究極連続技、ラッシュ攻撃、対CPU戦攻略、タイムアタック、ワンポイント対人戦攻略他
AB判　132頁　¥1,280



参
株式会社サウルス
偽装戦闘列車 モハ12式
SUPPLY/RAIL TRANSPORT "MOHA-12"
AIR FORCE/FORTRESS "FAR-LAGOON"
AIR FORCE/SAUCER "LOVER-DOOL"
「紅き雷光」
EPISODE 2: LUNAR PRAYER
EPISODE 1: BAPTIZM
「鉄生ル者」
FINAL EPISODE: IRONCLAD
「超鉄ファイト!」
EPISODE 5: METAL COMBAT
「眼下に在るは…敵」
EPISODE 5: THE ENEMY BELOW
超鉄ブリキンガー
TM
© 1996 SAURUS
BRIKINGER
NEO GEO CD
業界初!! 初回限定3面パッケージ
■ NEOGEO はSNKの商標です。


鬼
「懺悔の手には…」
EPISODE 3: PENANCE
「悪意」
EPISODE 3: MALICE
「汚れ無き悪戯」
EPISODE 2: MISCHIEF
「絶対に諦めない！」
「錆色の掌握者」
EPISODE 3: RUST
「虚空の星」
FINAL EPISODE: HEAVENS ABOVE
「運命の女神よ！」
FINAL EPISODE: DESTINY
GAME OVER



月刊ネオジオフリーク
NEO·GEO FREAK
1996年12月1日発行　発行人／中西吉永　編集人／勝俣 萬　発行／株式会社 芸文社
〒170 東京都豊島区東池袋3-7-9 ☎03・5992・2051(営業) ☎03・5395・6314(編集)
580YEN
芸文社
雑誌07225-12
T1007225120581